

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). *Augmented Reality* dalam multimedia pembelajaran. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 2, pp. 176-182).
- Adityo, A. (2017). Pembuatan *Virtual Reality* Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. *Univ. Nusantara. PGRI Kediri*, 1, 1-7.
- Akbar, M. R. (2022). Implementasi *Virtual Reality* Dan *Augmented Reality* Pada Museum Kota Makassar Berbasis Aplikasi Android *Virtual Tour* Dengan Metode 3d Photogrammetry (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Ujung Pandang).
- Anakindonesia. (2014). Artikel tentang animasi tradisional. Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://variasii.blogspot.com/2014/05/artikel-tentang-animasi-tradisional.html>
- Animationfeast.com. (2021). Every Motion Graphics Animator Must Know These 5 Aspects of Animation. Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://animationfeast.com/blog/every-motion-graphics-animator-must-know-these-5-aspects-of-animation/>
- Aprianto, F., & Umi Fadlilah, S. T. (2019). Pembelajaran Gerakan Shalat Wajib Dan Bacaannya Untuk Anak-Anak Berbasis *Augmented Reality* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pengujian Usability Sistem Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS). *SainsTech Innovation Journal*, 6(2), 421-427.
- Arifin, N. Y., Kom, S., Kom, M., Tyas, S. S., Sulistiani, H., Kom, M., ... & Kom, M. (2022). *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Budiarto, S. P., & RL, D. Y. (2023). Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 100-112.
- Celebes.co. (2023). Museum Kota Makassar, Menilik Sejarah Kota Makassar dari Zaman Ke Zaman. Diakses pada 1 Juli 2024, dari <https://www.celebes.co/museum-kota-makassar>
- Cheah, W. H., Jusoh, N. M., Aung, M. M. T., Ab Ghani, A., & Rebuan, H. M. A. (2023). Mobile technology in medicine: development and validation of an adapted system usability scale (SUS) questionnaire and modified technology acceptance model (TAM) to evaluate user experience and acceptability of a mobile application in MRI safety screening. *Indian Journal of Radiology and Imaging*, 33(01), 036-045.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., dan Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206-210.

- Dora-world.com. (2021). STAND BY ME ドラえもん ABEMAで無料放送決定！ Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://dora-world.com/contents/2011>
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4343-4349.
- Ettapedia.org. (2021). Mengenal Museum Kota Makassar dan Koleksinya. Diakses pada 1 Juli 2024, dari <https://ettapedia.org/sejarah/mengenal-museum-kota-makassar-dan-koleksinya/12/02/2021/>
- Fitri, M. O. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Monumen Mandala Berbasis Android. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 1(1), 41-49.
- Google Maps. (2024). Museum Kota Makassar. Diakses pada 10 September 2024, dari <https://maps.app.goo.gl/im3z1Ku51WPQtHqD7>
- Hidayat, E. S. (2022). Media Pembelajaran Animasi SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) Tentang Pengenal Huruf dan Angka untuk Anak Disabilitas Tunarungu= SIBI Animation Learning Media (Indonesian Sign System) About Recognition of Letters and Numbers for Children with Deaf Disabilities (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Hidayatulloh, A., Lumenta, A. S., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Potensi Alam Kecamatan Mandolang Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).
- Indonesiakaya.com. (2024). Sejarah Kota Makassar Ada di Museum Ini. Diakses pada 1 Juli 2024, dari <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/sejarah-kota-makassar-ada-di-tempat-ini/>
- Irwinsyah, A. (2018). *Pengenalan Budaya Kalimantan Selatan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Junaid, I., Ilham, M. D. M., & Saharuna, M. Y. (2022). Model Pengembangan Interpretasi Pariwisata Edukasi di Museum Kota Makassar. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 16(2): 216-236.
- Makassar, Tim Kajian Museum Kota. (2019). Pengelolaan Koleksi Museum Kota Makassar. Makassar: .
- Nugroho, A. (2020). *Aplikasi Simulasi Perabotan Interior Kantor Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android* (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- Nurwahyuni, N., Ahyar, M., & Syarif, M. I. (2023). Rancang Bangun Media Promosi Villa Berbasis Virtual Reality (Studi Kasus: Villa Ekowisata Butta Gowa Resort). In Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI) (Vol. 9, No. 1, pp. 151-156).
- Pinterest.com. (2014). Architecture in Video Games: How Pokémon GO Has Sparked a Global Wave of Urban Exploration. Diakses pada 10 Mei 2023, dari <https://www.pinterest.com/pin/569212840386012693/>

- Pinterest.com. (2023). Stop Motion Tutorial: Basic Setup and Animation. Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://www.pinterest.com/pin/stop-motion-tutorial-basic-setup-and-animation-in-2022--419045940338135286/>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551-561.
- Rahmat, A. I., Andreswari, D., & Setiawan, Y. (2021). Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Buku Koleksi Benda Bersejarah Sebagai Media Informasi Interaktif dan Media Promosi (Studi Kasus: Museum Negeri Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 153-164.
- Rahmat, R., & Noviyanti, N. (2020). *Augmented Reality* untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender. *Jurnal Tika*, 5(3), 86-92.
- Said, Andi Muhammad, Mohammad Natsir, Syahrawi Mannan, dan Nurbiyah Abubakar. (2013). *Bangunan Bersejarah di Kota Makassar*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar.
- Samaludin, S., Ramadhan, A. A., & Fauzi, A. H. (2021). Aplikasi Desain Interior Dan Pengukur Sudut Ruangan Berbasis *Augmented Reality* (AR). *eProceedings of Applied Science*, 7(5).
- Sis.binus.ac.id. (2017). Augmented Reality: OVERVIEW – School of Informations Systems. Diakses pada 10 Mei 2023, dari <https://sis.binus.ac.id/2016/12/16/augmented-reality-overview/>
- Sugandi, U. N., Harliana, H., & Mukidin, M. (2019). Sistem Pakar Diagnosa Gizi Buruk Balita Dengan Certainty Factor. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 75-85.
- Tries.co.id. (2022). 2D dan 2D Animation: bantu deskripsi produk lebih jelas. Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://tries.co.id/2d-dan-3d-animation-bantu-deskripsi-produk-lebih-jelas/>
- Wallpaper Cave. Doraemon HD Wallpapers. Diakses pada 3 Juli 2024, dari <https://wallpapercave.com/doraemon-hd-wallpapers>
- Windisari, D., Dalimunthe, A. H., & Rachmawati, S. (2019). Pengembangan Sistem Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Aplikasi Mobile. *Jurnal Rekayasa Elektro Sriwijaya*, 1(1), 19-29.
- Zahran, R., & Ali, H. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sistem Informasi: Sumber Daya Manusia, Bisnis, Teknologi dan Metode. *Jurnal Akuntansi Universitas Mercubuana*, 1-21.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS MIPA
JL. PERINTIS KEMERDEKAAN KM. 10, MAKASSAR 90245
TELEPON (0411) 586200, (6 SALURAN), 584200, FAX (0411) 585188
Laman: www.unhas.ac.id

Nomor : 14739/UN4.11.7/PT.01.04/2024 Makassar, 11 Juni 2024
Lampiran : 1(satu)berkas
Hal : Surat Pengantar Izin Penelitian

Kepada Yth : Kepala dinas
Kebudayaan Kota Makassar
di-Jl. Balaikota No. 11, Baru,
Kec. Ujung Pandang, Kota Makassar

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan bahwa mahasiswa Departemen Matematika Program Studi Sarjana (S1) sistem informasi Fakultas MIPA Universitas Hasanuddin yang tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Rezki Fitriani
N I M : H071201049
Departemen : Matematika
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Penelitian : Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Museum Kota Makassar Berbasis Android

Bermaksud akan melaksanakan **Penelitian dan Pengambilan Data** dengan melakukan kegiatan **pengambilan data di Museum Kota Makassar mengenai "Data Objek dan Kepustakaan"** , dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk **melaksanakan Penelitian dan Pengambilan Data dengan melakukan kegiatan pengambilan data di Museum Kota Makassar.**

Demikian disampaikan agar dapat diproses sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan Fakultas MIPA



Dr. Khaeruddin, M.Sc.
NIP. 196509141991031003

Tembusan:

1. Dekan Fakultas MIPA Unhas (sebagai laporan)
2. Ketua Departemen Matematika Fakultas MIPA Unhas

Lampiran 2. Surat rekomendasi dari Dinas Kebudayaan Kota Makassar



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR

DINAS KEBUDAYAAN

Jl. Balaikota No. 11 Makassar 90111 Email : disbud@makassarkota.go.id

Makassar, 20 juni 2024

Nomor : 070/701/DISBUD/VI/2024
 Lampiran :
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas MIPA
 Di,
 Makassar

Berdasarkan Surat dari Universitas Hasanuddin Fakultas MIPA Nomor : 14739/UN4.11.7/PT.01.04/2024 Tanggal 11 Juni 2024, Perihal : Izin Penelitian maka dengan ini Dinas Kebudayaan Kota Makassar memberikan rekomendasi kepada :

Nama : **NUR.REZKI FITRIANI**
 NIM : H071201049
 DEPARTAMEN : MATEMATIKA
 PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
 Judul : **"IMPLEMENTASI AUGFUMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA INFORMASI MEUSEUM KOTA BERBASIS ANDROID"**

Untuk melakukan penelitian dan Pengambilan data dengan melakukan kegiatan pengambilan data di Museum Kota Makassar mengenai "Data Objek Dan Kepustakaan " dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mulai tanggal 19 juni 2024 s/d 19 juli 2024.

Demikian Surat Rekomendasi ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

KEPALA DINAS KEBUDAYAAN
KOTA MAKASSAR



RIHANI HERFIDA ATTAS
 Pembina Tk.I
 NIP. 19661226 200003 2 006

Lampiran 3. Script

https://bit.ly/Script_AR_MuseumKota

Lampiran 4. Kuesioner

7/4/24, 10:32 PM

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Selamat Pagi/Siang/Malam.

Perkenalkan saya Nur Rezki Fitriani, NIM H071201049, Mahasiswa S1 Sistem Informasi Universitas Hasanuddin.

Aplikasi ini sedang berada di fase akhir pengembangan, yakni fase pengujian dan distribusi. Oleh karena itu, dibutuhkan banyak responden untuk dapat melakukan pengujian aplikasi dari segi *User Experience* / Pengalaman Pengguna.

Kuesioner ini dibuat menggunakan kaidah Kuesioner Pengalaman Pengguna terhadap Penggunaan Produk (*System Usability Scale*) yang akan pengukuran dan pengujian yang mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Data ini akan sangat bermanfaat dan berguna dalam pengembangan aplikasi tingkat lanjut.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

1. Email *

Informasi Aplikasi

Aplikasi interaktif berbasis *Augmented Reality* yang menghadirkan sebuah pengalaman yang sangat menarik sebagai media informasi. Aplikasi ini bertujuan untuk banyak mengimplementasikan aspek multimedia untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan dalam penggunaannya salah satunya dengan menggunakan gambar 3 dimensi (3D) sehingga objek tampak lebih nyata dan mampu memberikan peningkatan pengalaman dan pemahaman pengguna dalam melihat suatu objek dan informasi yang terdapat didalam gambar 3 dimensi.

UNTUK PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY, ARAHKAN KAMERA KE GAMBAR TARGET.

Link aplikasi : bit.ly/ARMuseum-Kota-Makassar

7/4/24, 10:32 PM

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

Tampilan UI Aplikasi



2. Apakah sebelumnya anda mengetahui atau pernah menggunakan Teknologi Augmented Reality? *

Tandai satu oval saja.

☐ Ya

☐ Tidak

Identitas Responden

Isilah data diri anda dengan lengkap dan sebenar-benarnya

7/4/24, 10:32 PM

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

3. Nama *

4. Umur *

5. Asal Instansi *

6. Kategori Pengguna *

Tandai satu oval saja.☐ Pengunjung Museum Kota Makassar☐ Melalui aplikasi**Pilihlah jawaban yang Anda anggap paling sesuai**

Untuk menentukan presentasi yang didapatkan dalam Analisa data, maka kuisisioner menggunakan kriteria skala 5, untuk menilai kelayakan.

- (5) Sangat Setuju
- (4) Setuju
- (3) Cukup
- (2) Kurang Setuju
- (1) Sangat Tidak Setuju

7/4/24, 10:32 PM

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

7. Saya merasa akan menggunakan sistem ini secara terus-menerus. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

8. Saya merasa banyak fitur dalam sistem ini tidak intuitif (sangat rumit untuk dipelajari). *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

9. Saya percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini. *

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

10. *
- Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.

Tandai satu oval saja.

1 2 3 4 5

Sangat ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

7/4/24, 10:32 PM

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

11. Saya merasa sebagian besar orang akan dengan mudah belajar menggunakan sistem ini. *

Tandai satu oval saja.

	1	2	3	4	5	
Sangat	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

12. Saya membutuhkan bantuan dari pihak lain untuk menggunakan sistem ini. *

Tandai satu oval saja.

	1	2	3	4	5	
Sangat	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

13. Saya merasa sistem ini mudah dipahami. *

Tandai satu oval saja.

	1	2	3	4	5	
Sangat	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

14. Sistem ini memiliki fitur-fitur yang tidak perlu. *

Tandai satu oval saja.

	1	2	3	4	5	
Sangat	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

7/4/24, 10:32 PM

Kuesioner AR Museum Kota Makassar

15. Saya merasa sistem ini sangat mudah untuk digunakan. *

Tandai satu oval saja.

	1	2	3	4	5	
Sangat	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

16. Saya merasa akan perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini dengan lancar. *

Tandai satu oval saja.

	1	2	3	4	5	
Sangat	☐	☐	☐	☐	☐	Sangat Setuju

17. Saran dan Masukan *

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 5. Perhitungan SUS

Jawaban asli responden

The images show two Excel spreadsheets side-by-side, both titled 'KuesionerM (Jawaban)'. The left spreadsheet shows a list of responses for 10 questions (Q1-Q10) with scores ranging from 1 to 5. The right spreadsheet shows a similar list of responses, also with scores ranging from 1 to 5. The data is organized in columns, with question numbers in the first column and scores in the last column.

Total pilihan jawaban responden untuk setiap poin pertanyaan

The image shows an Excel spreadsheet titled 'Jumlah nilai akhir kuesioner dari responden'. It displays the total number of responses for each question point (Q1-Q10). The data is organized in columns, with question numbers in the first column and the total number of responses in the last column.

Cara perhitungan skor SUS

No	Kategori Reponden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
1	Png Museum	5	2	5	1	5	3	5	1	4	1	Jawaban asli responden
2	Melalui apk	5	1	5	1	5	3	5	1	5	3	
3	Melalui apk	5	2	5	1	4	2	4	1	5	1	
4	Melalui apk	4	2	4	2	5	3	5	2	3	3	
5	Melalui apk	3	2	5	2	4	2	5	1	5	1	

No	Kategori Reponden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai
1	Png Museum	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	36	90
2	Melalui apk	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	36	90
3	Melalui apk	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36	90
4	Melalui apk	3	3	3	3	4	2	4	3	2	2	29	72.5
5	Melalui apk	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	34	85

Nilai setelah perhitungan SUS

Total skor

Total skor x 2.5

Rumus skor SUS dapat dilihat pada poin II.2.3

Lampiran 6. Dokumentasi kegiatan pengujian



Lampiran 7. Gambar asli koleksi Museum Kota Makassar

Lampiran 8. Tautan aplikasi dan gambar target

https://bit.ly/aplikasi_ARMuseum

Lampiran 9. Tautan video penggunaan aplikasi

<https://youtu.be/iaoJbyVqAUA>