

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, H. (2011). *Fotografi Digital dengan DSLR*. Jakarta: JAL Publishing.
- Ashinshanie, S.A.D Nimesha N, dkk. (2014). *Augmented Reality Based Platform for Simulation of 3D Models, Generated with a Series of 2D Images, on Real Environment*. 77-81.
- Azmi, Z. (2011). Implementasi grafika komputer untuk pembuatan animasi, *10*, 208–212.
- Bimber, O., & Ras, R. (2005). *Spantial Augmented Reality*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters.
- Budianti, Alexius Endy & Purwanto. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Fotografi Tingkat Dasar Berbasis Android*. 1-8
- Dharmawan, B. (2016). *Belajar Fotografi Dengan kamera DSLR*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Ghazali, A. (2019). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Fotografi Nasional 2015-2019*. Republik Solusi.
- Grubert, J., & Grasset, R. (2013). *Augmented Reality for Android Application Development*. Livery Place: Packt Publishing Ltd.
- Jogiyanto. (2008). *Sistem Teknologi Infomasi (III)*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Nugroho, Y. W. (2011). *Jepret! Panduan Fotografi dengan Kamera Digital dan DSLR*. Yogyakarta.
- Rosa, & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak (III)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Subhyakta, Thomas Agustinus. (2016). *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Fotografi Dasar*. Vol.5, 1-11.
- Sihite, B., & Samopa, F. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal TEKNIK POMITS*, 2(2), 397–400. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v2i2.4662>
- Smith, B. (2014). *Secret Of Great Portrait Photography*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Uda, Noriyuki, dkk. (2015). *Landscape Change From Daytime To Nighttime Under Augmented Reality Environment*. 299-300.
- Sentral Digital (2019, 15 Februari) *Memahami teknik dasar pencahayaan*. Diperoleh 5 Maret 2019, dari [https://www.sentradigital.com/memahami-tehnik-dasar-pencahayaan-atau-lighting\\_informasi/](https://www.sentradigital.com/memahami-tehnik-dasar-pencahayaan-atau-lighting_informasi/).

Sood, R. (2012). *Pro Android Augmented Reality (I)*. Apress.

Winarno, E., & Zaki, A. (2011). *Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Wibawa, Chendra Setya. (2017). *MobiAugmented Reality*. *Studio Lighting Photography Simulator ver.1.0*, 359-366.

Winarno, E., & Zaki, A. (2015). *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Permohonan Bimbingan Dosen Pertama

#### SURAT PERMOHONAN BIMBINGAN

Lamp : Semarang, 20 September 2018  
Hal : Permohonan Untuk Menjadi Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Dan Permintaan Rincian Tugas

Kepada Yth.

**Dosen Pembimbing II Mustagfirin, S.Sn., M.Kom**  
Dosen Progdi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Wahid Hasyim Semarang  
di-  
Semarang

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Segalapuji kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya kepada kita. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rosulullah SAW.

Guna melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata-I bidang teknologi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang, maka dengan ini kami sampaikan permohonan untuk memberikan tugas/soal dan bimbingan Tugas Akhir kepada mahasiswa :

Nama : AHMAD NURMAN KHOIR  
NIM : 153040026  
Judul : Aplikasi *Mobile* Edukasi Teknik Fotografi Dasar  
Menggunakan *Augmented Reality* Sebagai Objek Foto Dengan  
UNITY 3D 5.6.0

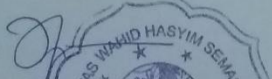
Kemudian atas perhatian dan berkenannya kami ucapkan banyak terimakasih.

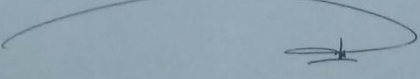
*Wallahul Muwaffiq Ila Aqwamith Thariq*  
*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Mengetahui :

Ka. Progdi Teknik Informatika,

Koordinator TA,

  
Agung Budiyanto, S.T., M.Kom  
NPP. 05.05.1.0.118

  
Nugroho Eko Budiyanto, S.T., M.Kom.  
NPP. 05.13.1.0233



## Lampiran 1 Surat Permohonan Bimbingan Dosen Kedua

### SURAT PERMOHONAN BIMBINGAN

Lamp : Semarang, 20 September 2018  
Hal : Permohonan Untuk Menjadi Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Dan Permintaan Rincian Tugas

Kepada Yth.

**Dosen Pembimbing I Agung Riyantomo, ST., M.Kom**  
Dosen Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Wahid Hasyim Semarang  
di-  
Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Segalapuji kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya kepada kita. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rosulullah SAW.

Guna melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata-I bidang teknologi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang, maka dengan ini kami sampaikan permohonan untuk memberikan tugas/soal dan bimbingan Tugas Akhir kepada mahasiswa :

Nama : AHMAD NURMAN KHOIR  
NIM : 153040026  
Judul : Aplikasi *Mobile* Edukasi Teknik Fotografi Dasar  
Menggunakan *Augmented Reality* Sebagai Objek Foto Dengan  
UNITY 3D 5.6.0

Kemudian atas perhatian dan berkenannya kami ucapkan banyak terimakasih.

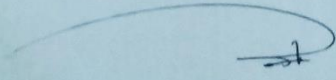
*Wallahul Muwaffiq Ila Aqwamith Thariq*  
*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Mengetahui :

Ka. Prodi Teknik Informatika,

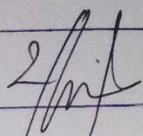
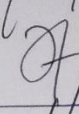
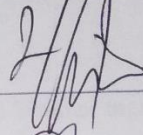
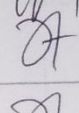
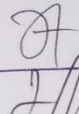
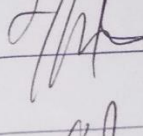
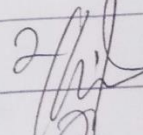
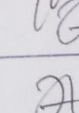
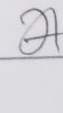
Koordinator TA,

  
  
Agung Riyantomo, S.T., M.Kom  
NPP. 05.05.13.1118

  
Nugroho Eko Budiyanto, S.T., M.Kom.  
NPP. 05.13.1.0233

**Lampiran 3 Lembar Konsultasi / Asistensi Tugas Akhir**

**LEMBAR KONSULTASI/ ASISTENSI TUGAS AKHIR**

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Prosentase Perkembangan	Paraf Pembimbing
1.	24-09-2018	TTD dan pengajuan proposa TA	10%	
2.	10-09-2018	konsultasi Bab I-III Dosen pemb 2	25%	
3.	12-09-2018	konsultasi Bab I-III Dosen pemb 1 Dan penambahan Fitur pada project Aplikasinya.	40%	
4.	12-11-2018	Bimbingan Bab 4-6, serta Demonstrasi Aplikasi sementara. ke-Dosen pemb 2	45%	
5.	14-11-2018	Bimbingan Bab 4-6, serta Demonstrasi Aplikasi. ke-Dosen pemb 1	60%	
6.	3-12-2018	Demonstrasi fitur galeri pada Aplikasi. ke-Dosen pemb 1	90%	
7.		ACC laporan Tugas Akhir guna pendak Seminar Tugas Akhir. ke-Dos-2	95%	
8.		ACC laporan Tugas Akhir guna pendak Seminar Tugas Akhir. ke-Dos 1	95%	
9.		Bimbingan Makalah Seminar Tugas Akhir ke-Dos-2	98%	
10.		ACC Makalah Seminar Tugas Akhir ke-Dosen-pemb 1	98%	
11.		Bimbingan lanjutan untuk Fungsing Project	98%	
12.				

Catatan : Harap dibawa setiap konsultasi

## Lampiran 4 Script Pembuatan Aplikasi

### 1. *Script Splash Screen*

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class SplashManager : MonoBehaviour {

    private float timer;
    float lamaWaktuSplashScreen = 3f;

    void Update(){
        timer += Time.deltaTime;

        if(timer > lamaWaktuSplashScreen){
            Application.LoadLevel("menu");
        }
    }
}
```

### 2. *Script Button Link*

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
public class menuju : MonoBehaviour {
    // Use this for initialization
    void Start () {
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
    }
    public void ketujuan(int yangdituju){
        Application.LoadLevel (yangdituju);
    }
}
```

### 3. *Script Quit*

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

public class quit : MonoBehaviour {

    public void doquit(){

        Debug.Log ("Keluar Dari Game");
        Application.Quit ();

    }

}
```

### 4. *Script Screen Shoot*

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

public class TakeScreenshot : MonoBehaviour {

    [SerializeField]
    GameObject blink;

    public void TakeAShot()
    {
        StartCoroutine ("CaptureIt");
    }
    IEnumerator CaptureIt()
    {
        string timeStamp = System.DateTime.Now.ToString("dd-
MM-yyyy-HH-mm-ss");
        string fileName = "Screenshot" + timeStamp + ".png";
        string pathToSave = fileName;
        Application.CaptureScreenshot(pathToSave);
        yield return new WaitForEndOfFrame();
        Instantiate (blink, new Vector2(0f, 0f), Quaternion.identity);
    }

}
```

**Lampiran 5 Marker Augmented Reality**

1. *Marker* Simulasi Kamera Polaroid

A rectangular white marker with a thin black border. The text "KAMERA POLAROID" is centered in a large, bold, black serif font, with "KAMERA" on the top line and "POLAROID" on the bottom line.

**KAMERA  
POLAROID**

2. *Marker* Simulasi Kamera Analog

A decorative marker with a light green background and a yellow border. It features a white rectangular area in the center containing the text "KAMERA ANALOG" in a large, bold, black serif font, with "KAMERA" on the top line and "ANALOG" on the bottom line.

**KAMERA  
ANALOG**

3. *Marker* Simulasi Kamera Digital

A rectangular white marker with a thin black border. The text "KAMERA DIGITAL" is centered in a large, bold, black serif font, with "KAMERA" on the top line and "DIGITAL" on the bottom line.

**KAMERA  
DIGITAL**



4. *Marker* Simulasi teknik pencahayaan

# TEKNIK PENCAHAYAAN

5. *Marker* Simulasi teknik pengambilan gambar

# TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR

6. *Marker* Simulasi Genre Fotografi

**LANDSCAPE**

**MACRO**

**POTRAIT**

**STILL LIFE**

**STREET**

**WILDLIFE**

**HUMAN  
INTEREST**

**FINE ART**

**ARCHITEC**

**FASHION**

