

LAMPIRAN

SplashScreen.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class SplashScreen : MonoBehaviour {

    public void Update(){
        timer -= Time.deltaTime;
        if (timer > 0){
            Debug.Log(timer)
        }else {
            Application.LoadLevel(1);
        }
    }
}
```

Menu.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Menu : MonoBehaviour, IButtonListener {
    private Button buttonStart, buttonPanduan, buttonExit,
    buttonAbout;
    public Texture gambar1,gambar2;
    public bool menuPanduan = false;
    public bool menuAbout = false;
    public Texture exit;
```

```
void Start () {
    buttonStart =
    this.transform.FindChild("buttonStart").GetComponent<Button>();
    buttonPanduan =
    this.transform.FindChild("buttonPanduan").GetComponent<Button>();
    buttonExit =
    this.transform.FindChild("buttonExit").GetComponent<Button>();
    buttonAbout =
    this.transform.FindChild("buttonAbout").GetComponent<Button>();

        buttonStart.RegisterListener(this);
        buttonPanduan.RegisterListener(this);
        buttonExit.RegisterListener(this);
        buttonAbout.RegisterListener (this);
    }

public void OnButtonStateChange(Button changedButton, int buttonPhaseId)
{
    if (changedButton == buttonStart) {
        Application.LoadLevel(2)
    }

    if(changedButton == buttonPanduan) {
        menuPanduan=true;
    }

    if(changedButton == buttonAbout) {
        menuAbout=true;
    }

    if (changedButton == buttonExit) {
        Application.Quit();
    }
}
```

```
void OnGUI(){  
  
if(menuPanduan==true){  
    GUI.BeginGroup(new Rect(Screen.width/2-2000,Screen.height/2-  
25,80,50))  
    GUI.Box(new Rect(0,80,905,660),"Informasi");  
  
if(GUI.Button(new Rect(0, 90, 60, 80),exit)){  
    menuPanduan = false;  
    }  
  
    GUI.DrawTexture(new Rect(56,40,160,30),gambar1);  
    }  
  
if(menuAbout==true){  
  
    GUI.BeginGroup(new Rect(Screen.width/2-2000,Screen.height/2-  
250,800,500))  
    GUI.Box(new Rect(0,90,105,860),"Informasi");  
  
if(GUI.Button(new Rect(0, 80, 90, 10),exit)){  
    menuAbout = false;  
    }  
  
    GUI.DrawTexture(new Rect(25,90,360,300),gambar2);  
    }  
    }  
  
}
```

BackToMenu Button.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class BackButton : MonoBehaviour {

    public void OnGUI ()
    {
        if(GUI.Button(new Rect(50,50,150,90), "MENU")) {
            Application.LoadLevel(1);
        }
    }
}
```

Check Marker.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class CheckMarker : MonoBehaviour, ITrackableEventHandler {

    private TrackableBehaviour mTrackableBehaviour;

    private bool mShowGUIButton = false;
    private Rect mButtonRect = new Rect(90,20, 20,90);

    void Start () {
        mTrackableBehaviour = GetComponent<TrackableBehaviour>()
            if (mTrackableBehaviour)
            {

                mTrackableBehaviour.RegisterTrackableEventHandler(this);
            }
    }
}
```

```
public void OnTrackableStateChanged(
    TrackableBehaviour.Status previousStatus,
    TrackableBehaviour.Status newStatus)
{
    if (newStatus == TrackableBehaviour.Status.DETECTED
||
        newStatus == TrackableBehaviour.Status.TRACKED)
    {
        mShowGUIButton = true
    }
    else
    {
        mShowGUIButton =false
    }
}

void OnGUI() {
    if (mShowGUIButton) {
        GUI.Label(new Rect((Screen.width/2)-150,
            (Screen.height/2)-150, 350, 320), cekMarker);
    }
}
}
```

ImageTargetPlayAudio.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class ImageTargetPlayAudio :
MonoBehaviour,ITrackableEventHandler{

    void Start()
    {
        mTrackableBehaviour = GetComponent<TrackableBehaviour>();
        if (mTrackableBehaviour)
        {

            mTrackableBehaviour.RegisterTrackableEventHandler(this);
        }
    }

    public void OnTrackableStateChanged(
        TrackableBehaviour.Status previousStatus,
        TrackableBehaviour.Status newStatus)
    {
        if (newStatus == TrackableBehaviour.Status.DETECTED ||
            newStatus == TrackableBehaviour.Status.TRACKED ||
            newStatus == rackableBehaviour.Status.EXTENDED_TRACKED)
        {
            audio.Play();
        }
        else
        {
            audio.Stop();
        }
    }
}
```

BackButtonToExit.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Exit : MonoBehaviour {
void Update(){
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape))
        Application.Quit();
}
}
```

Loading.cs

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Loading : MonoBehaviour {

    public void Update(){
        timer -= Time.deltaTime;
        if (timer > 0){
            Debug.Log(timer)
        }else {
            Application.LoadLevel(3);
        }
    }
}
```

1

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *Siti Sarah*

Umur : *5 th.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>5 menit</i>
--	----------------

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *Afina Natasyah*

Umur : *4 th.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>5 menit</i>
--	----------------

3

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *M. Alve Rasya Jiansyah.*

Umur : *4 th.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar		✓	
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>5 menit</i>
--	----------------

4

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *Raihan Rahmansyah.*

Umur : *4 thn.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>4 mnt</i>
--	--------------

5

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : Syaquila Jiannova -N

Umur : 3 th.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar		✓	
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	4 menit
--	---------

6

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *SYifa nadia putri*

Umur : *5 th.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>3 mnt</i>
--	--------------

7

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : Rafi pasha Jehansyah.

Umur : 6 thn.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	5 menit
--	---------

8

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *Ananda Vita.*

Umur : *3 th.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>5 mnt</i>
--	--------------

9

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : M. Afzan F

Umur : 5 thn.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari		✓	
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik	✓		
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	5 mnt
--	-------

10

KUISIONER

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet

Nama : *Siti Sarah Az-Zahra.*

Umur : *5 th.*

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban terlampir.

No.	Pertanyaan	S	TT	TS
1	Saya menyukainya dan bersemangat	✓		
2	Saya menjadi mudah menghafal huruf alfabet	✓		
3	Saya ingin belajar kembali pada esok hari	✓		
4	Objek 3 dimensi yang tampil pada layar sangat menarik		✓	
5	Saya dapat bermain dengan objek 3 dimensi yang tampil pada layar	✓		
6	Gambar – gambar atau poster lebih menarik dari pada aplikasi			✓

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

Waktu yang dihabiskan untuk bermain pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Huruf Alfabet	<i>3 mnt</i>
--	--------------