

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, S. Amnah, And Wibowo, H. (2018). "Pemanfaatan Telepon Pintar Terhadap Penyebaran Lokasi Guru Sekolah Dasar Negeri Bersertifikasi Provinsi Lampung Menggunakan Jalur Pendek". *Jurnal informatika*, Vol. 18, No.2.
- Akbar, R. R. (2015). "Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Majalah Interaktif Berbasis Android Menggunakan Metode Algoritma Features From Accelerated Segment Test (Fast) Corner Detection (Studi Kasus Majalah Binary Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember)".
- Almaedah. (2011). *Jenis dan Gambar Kupu-kupu Langka dan Dilindungi*. Artikel. Dikutip dari <https://alamendah.org/2011/02/28/jenis-dan-gambar-kupu-kupu-langka-dan-dilindungi/>. Pada 2 Desember 2019.
- Danus, Aulia Meidita. (2015). "Pengaruh Pemberian Tiga Spesies Citrus Terhadap Lamanya Siklus Hidup Papilio Memnon. Universitas Pendidikan Indonesia".
- Daud, Fahri R. DKK. (2016). "Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus universitas Sam Ratulangi Manado". *E-jurnal Teknik Informatika*, Vol. 8, No.1
- Endah W, Ossy dwi. Waluyo, Eko. (2010). "Penggabungan Objek Virtual dengan Objek Nyata Pada Augmented Reality Untuk Museum Lampung". *Jurnal Informatika*, Vol. 10, No. 2.
- Nugraha, Septian. (2013). "Aplikasi Mobile Museum Dinosaurius dengan Teknologi Augmented Reality pada Mobile Phone Berbasis Android".
- N.D. Anggya, Triswanto, Edi. (2017). "Hyperbolic Tree menggunakan Fsheye View Sebagai Alternatif sistem Navigasi File". *Jurnal Informatika*, 2017.
- Majalah Hewan. 2018. *Jenis Kupu-kupu dan keterangannya*. Dikutip dari <https://majalahhewan.com/2018/10/jenis-kupu-kupu-dan-keterangannya/>. Pada 2 Desember 2019.

Listyorini, Tri, dkk. 2017. “Animasi Metamorfosis Kupu-kupu”. Jurnal SIMETRIS, vol 8, No. 1.

Putra, Fahreza fauzi, dkk. 2012. “Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Berbasis Augmented Reality”. *Jurnal teknik Informatika*. Vol 1.

Rahman, Imron. (2019). “*Virtual Tour Berbasis 3D Perumahan Griya Antasari Permai Bandar Lampung*”. Skripsi Teknik Informatika. Lampung: IIB Darmajaya.

Setia, Harlika Nobra, 2015. “*Aplikasi Taman Bunga Berbasis Internet Of Things (Studi Kasus Taman Kupu-kupu Gita Persada)*”. Skripsi Teknik Informatika. Lampung: Universitas Lampung.

Saputra, Yoga Aprillion. (2014). “Implementasi Augmented Reality (AR) pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung”. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*. Vol 1. No. 1.

Sari, Y.P. Ali, R. (2019). “*Implementasi Sistem Pelaporan Sarana Dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android*”. *Jurnal Informatika*, Vol.19, No.1.

Sasono, Destyan Probo. (2019). “*Implementasi Algoritma A* (A Star) Pada Game Virtual Reality Pengenalan tanaman Dikebun Raya Purwodadi*”. Skripsi Teknik Informatika. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

LAMPIRAN



Universitas Mitra Malaya
DANMALAYA

Jl. Pemuda No. 12, Bandar Lampung 35142 Telp 7672714 Fax 760261770 Email: info@danmalaya.ac.id

FORMULIR

REKAM ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : Yaningsih
NIM : 1611010133
PEMBAHASE : Rio Kurniawan, M.CS
JUDUL PENELITIAN : Museum Virtual Kupu-kupu Sebagai Media Edukasi bagi Masyarakat
TANGGAL : (5+2 bulan)

NO	TARICATUGAS	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Kamis, 24 Oktober 2019	Konsultasi untuk proposal skripsi	A
2	Rabu, 31 Oktober 2019	Revisi BAB I	A
3	Selasa 12 November	ACE Seminar Proposal	A
4	Rabu 28 Nov 2019	Revisi SEMPRO	A
5	Jumat 10 Jan 2020	Revisi BAB 3 dan 4	A
6	Jumat 14 Feb 2020	Bimbingan BAB 5	A
7	Senin 17 Feb 2020	daftar Pustaka	A
8	Rabu, 19 Feb 2020	Bimbingan keseluruhan	A
9	Jumat 21 Feb 2020	ACE	A
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 21 Februari 2020
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Yuni Arthiansyah, S.T., M.Kom
NIK. 00460802



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0435/DMJ/DFIK/BAAK/X-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Ganjil TA.2019/2020
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan
- Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 21 Oktober 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Plh.



1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IBI Darmajaya
 Nomor : SK 0435/DMI/DFIK/BAK/N.19
 Tanggal : 21 Oktober 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
18	Zulfa Istifazah	1611010089	Notification Mobile Based Pelaporan Data Pokok pendidikan (DAPODIK) Guru Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Bandar Lampung	Ketut Artaya, S.Kom, M.Ti
19	I Dewa Gede Suamdana	1611010055	Pengenalan Dasar Alat musik tradisional bali berbasis android	
20	Septian Ade Syahputra	1411010082	E-Booking Praktek dokter spesialis pada RS Belleza Bandar Lampung berbasis android	
21	Novia Julia Putri	1611010081	Implementasi Fuzzy Inference System Tsukamoto dalam Mendiagnosa Gejala dan Terapi Kanker Kulit	Nedaf, S.Kom, M.Ti
22	Reka Saputri	1611010241	Implementasi Fuzzy Inference System Tsukamoto dalam Mendiagnosa Depresi	
23	Eti Saputro	1811019002P	Perancangan Posisi Antena / Access Point Berbasis Multipath Propagation untuk Optimalisasi Kualitas Komunikasi (Studi Kasus Institut Teknologi Sumatera)	
24	Wahyu Eko Justino	1811019001P	Pemanfaatan Teknologi Location Bases Service dalam Aplikasi Panti Asuhan Berbasis Android	Rahmala Syahputri, S.Kom, M.Eng.Sc
25	Eli Munika Ayu	1611010011	Virtual Tour 3D Pariwisata Tulang Bawang Barat Berbasis Android	
26	Bayu Nusantara	1611010069	Virtual Course Ujian Nasional Berbasis Android	
27	Iran Ferli	1611010107	Rancang bangun Marketplace wedding organizer berbasis android	
28	M. Ulil Absor	1611010095	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning berbasis Android pada media belajar bahasa Inggris UPT Bahasa IBI Darmajaya Bandar Lampung	
29	Muhammad An Ferdiansyah	1611010223	Sistem Pakar Penentu Kerusakan Software Komputer Berbasis Windows Menggunakan Backward Chaining	Rio Kurniawan, M.Cs
30	Yaningsih	1611010133	Museum Virtual Kupu-kupu sebagai media edukasi bagi Masyarakat	
31	Anwar Sholeh Al Qurmi	1611010053	Aplikasi Pengelola Events Organization Berbasis android menggunakan metode SJF (Shortest Job First) (Studi kasus FSAR Pesawaran)	Rionaldi Ali, S.Kom, M.Ti
32	Anul Yaqin	1711019009P	Klasifikasi Keluhan Masyarakat terhadap Complaint Report Collector Kota Metro Menggunakan K-NEAREST NEIGHBOR	
33	Bagus Septuo Pamungkos	1611010121	Pemesanan Wisata Biro Perjalanan PT. Puspa Jaya Transport Pariwisata Provinsi Lampung Berbasis Android	
34	Agus Kholid Rosiki	1611010035	Aplikasi Augmented Reality untuk pengenalan hewan di Bumi Kedutor Zoo	



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Adnan Husin

Jl. Zainal Abidin Pager Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK & MAHASISWAAN (BAAM)

**LEMBAR PENGESAHAN
SIDANGSKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Pad a Hari Jumat Tanggal 6 Bulan Mei Tahun 2020 Ruang telah diselenggarakan

Sidang SKRIPSI / TUGAS AKHIR dengan judul :

Museum virtual Kupu-kupu sebagai media Edukasi Bagi
 Masyarakat

untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana/Diploma :

Sarjana Komputer

....., bagi mahasiswa:

Nama : YANINGSIH
NPM : 1611010133
Program Studi : Teknik Informatika

Dan telah dinyatakan LULUS / TIDAK LULUS oleh Dewan Penguji yang terdiri dari :

	<u>Nama</u>	<u>Status</u>	<u>Tandatangan</u>
1.	<u>Nisaf, S.kom., M.T</u>	- Ketua Sidang	
2.	<u>Suliyono, S.kom., M.T.I</u>	- Anggota	



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Adhian Husin

Jl. Zainal Abidin Pager Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

**LEMBAR PENGESAHAN
SIDANGSKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Pad a Hari Jumat Tanggal 6 Bulan Mei Tahun 2020 Ruang telah diselenggarakan

Sidang SKRIPSI / TUGAS AKHIR dengan judul :

Museum virtual kepu- kuru sebagai media edukasi Bani
Mataramkat

untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana/Diploma :

Sarjana Komputer

, bagi mahasiswa:

Nama : YANINGSIH
NPM : 1611010133
Program Studi : Teknik Informatika

Dan telah dinyatakan LULUS / TIDAK LULUS oleh Dewan Penguji yang terdiri dari :

Nama	Status	Tandatangan
1. <u>Nisar, S.kom., M.T</u>	- Ketua Sidang	
2. <u>Suliyono, S.kom., M.T.I</u>	- Anggota	

**MUSEUM VIRTUAL KUPU-KUPU SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAGI MASYARAKAT**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Program Studi Teknik Informatika
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh:

YANINGSIH
1611010133

*all
y
j
1*

*Acc.
12/3/2020*

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2020**