

**IMPLEMENTASI OBJEK 3D BERBASIS *QR-CODE* STUDI
KASUS ISTANA MAIMOON MEDAN**

SKRIPSI

Oleh

MUHAMMAD MAULANA
71200915026



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dengan rahmat, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul **Implementasi Objek 3D Berbasis QR-Code Studi Kasus Istana Maimoon Medan.**

Laporan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat penyelesaian Pendidikan Program Sarjana-S1 di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Sumatera Utara.

Laporan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan gagasan dan berbagai dukungan lainnya kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Ir. Hj. Darlina Tanjung, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Sumatera Utara
2. Bapak Mhd. Zulfansyuri Siambaton, ST., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai.
3. Ibu Tasliyah Haramaini, S.Si., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai.

4. Seluruh Staff Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Sumatera Utara yang juga telah memberikan arahan kepada penulis.
5. Kedua Orang Tua beserta Keluarga yang telah memberi motivasi dalam menyusun skripsi kepada penulis.
6. Annisah Amalia yang telah memberikan segala dukungan dalam berbagai bentuk selama penulisan skripsi ini berlangsung.
7. Kepada teman teman seangkatan dan seperjuangan yang saling menyemangati dan memberikan motivasi selama penulisan skripsi ini berlangsung.

Semoga Allah memberikan balasan yang baik dan berlipat ganda kepada semuanya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati demi penyempurnaan dan kemajuan skripsi ini.

Akhirnya, hanya kepada Allah penulis serahkan segalanya, mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi kita semua. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Medan, 2024
Penulis

Muhammad Maulana
71200915026

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Sistem Aplikasi	7
2.1.1 Pengertian Sistem Aplikasi	7
2.1.2 Pembagian Sistem Aplikasi	7
2.2 Animasi 3 Dimensi	8

2.3	<i>Blender</i>	8
2.3.1	<i>Modeling</i>	9
2.3.2	<i>Rigging</i>	9
2.3.3	<i>Rendering</i>	9
2.4	<i>Character Creator</i>	10
2.5	<i>QR-Code</i>	11
2.6	<i>Algoritma Reed Solomon</i>	12
2.7	<i>Flowchart</i>	14
2.8	<i>Istana Maimoon</i>	16
2.8.1	<i>Profil Istana Maimoon</i>	16
2.8.2	<i>Sejarah Singkat Istana Maimoon</i>	17
2.8.3	<i>Warisan Budaya Melayu Istana Maimoon</i>	18
2.9	<i>Kesultanan Deli</i>	19
2.9.1	<i>Sultan Mahmud Al-Rasyid Perkasa Alam Shah (1858-1873)</i>	20
2.9.2	<i>Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alam Shah (1872-1924)</i>	22
2.9.3	<i>Sultan Amaluddin Al Sani Perkasa Alam Shah (1924-1945)</i>	23
2.9.4	<i>Sultan Osman Al Sani Perkasa Alam Shah (1945-1967)</i>	25
2.9.5	<i>Sultan Azmi Perkasa Alam Alhaj (1967-1998)</i>	27
2.9.6	<i>Sultan Otteman Perkasa Alam (5 Mei 1998-21 Juli 2005)</i>	28
2.9.7	<i>Sultan Mahmud Arya Lamantjiji Perkasa Alam (22 Juli 2005 – Sekarang)</i>	29
2.10	<i>Python</i>	30
2.10.1	<i>Sejarah Python</i>	30
2.10.2	<i>Definisi Python</i>	31

2.11 Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	33
3.1.1 Waktu Penelitian	33
3.1.2 Lokasi Penelitian	33
3.2 Peralatan Pendukung	33
3.2.1 Perangkat Keras	33
3.2.2 Perangkat Lunak	34
3.3 Pengumpulan Data	35
3.4 <i>Modeling</i> Objek 3D	37
3.4.1 <i>Modeling</i> Karakter	38
3.4.2 <i>Modeling</i> Pakaian	39
3.4.3 <i>Modeling</i> Singgasana Kesultanan Deli	39
3.4.4 <i>Modeling</i> Meriam Puntung	40
3.5 <i>Rigging</i>	41
3.6 <i>Rendering</i>	41
3.7 <i>Flowchart</i> Sistem	42
3.7.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi	42
3.7.2 <i>Flowchart</i> Proses Konversi Objek 3D Menjadi <i>QR-Code</i>	43
3.7.3 <i>Flowchart</i> Kerangka Kerja	44
3.8 Rancangan Antar Muka Aplikasi	45
3.9 Penerapan Algoritma <i>Reed Solomon</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46

4.1	Implementasi Aplikasi	46
4.1.1	Tampilan Aplikasi	46
4.2	Pengujian Aplikasi	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Arti Simbol <i>Flowchart</i>	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	34
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	34
Tabel 4.1 Pengujian <i>QR-Code</i> dan Objek 3D	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 (a) Gambar <i>QR Code</i> (b) Gambar <i>barcode</i>	12
Gambar 2.2 Contoh kasus pengkoreksian <i>error</i> pada <i>Qr-Code</i>	13
Gambar 2.3 Tampak depan Istana Maimoon	16
Gambar 2.4 Ruangan Istana Maimun	17
Gambar 2.5 Singgasana Kesultanan Deli	20
Gambar 2.6 Sultan Mahmud Al-Rasyid Perkasa Alam Shah	21
Gambar 2.7 Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alam Shah	23
Gambar 2.8 Sultan Amaluddin Al Sani Perkasa Alam Shah	25
Gambar 2.9 Sultan Osman Al Sani Perkasa Alam Shah	26
Gambar 2.10 Sultan Azmi Perkasa Alam Alhaj	28
Gambar 2.11 Sultan Otteman Mahmud Perkasa Alam	29
Gambar 2.12 Sultan Mahmud Arya Lamanjiji Perkasa Alam	30
Gambar 3.1 Foto hasil survei pada Istana Maimoon	36
Gambar 3.2 Pemodelan wajah Sultan ke 8 di <i>software Blender</i>	37
Gambar 3.3 <i>Modeling</i> postur tubuh Sultan ke 9 di <i>Character Creator</i>	38
Gambar 3.4 <i>Modeling</i> Sultan Mahmud Al Rasyid	39
Gambar 3.5 <i>Modeling</i> pakaian yang dikenakan Sultan	39
Gambar 3.6 <i>Modeling</i> Singgasana Kesultanan Deli	40

Gambar 3.7 <i>Modeling</i> Meriam Puntung	40
Gambar 3.8 Proses <i>Rigging</i> karakter Sultan Deli	41
Gambar 3.9 Proses <i>Rendering</i> objek 3D	41
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Aplikasi	42
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> Proses Konversi Objek 3D Menjadi <i>QR-Code</i>	43
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i> Kerangka Kerja	44
Gambar 3.13 Tampilan Antar Muka Aplikasi	45
Gambar 3.14 <i>QR-Code</i> yang akan <i>discan</i> Pengguna Aplikasi	46
Gambar 4.1 Tampilan aplikasi	46
Gambar 4.2 Daftar nama file objek 3D	47
Gambar 4.3 (a) Memindai kode <i>QR</i> (b) mendapatkan situs <i>Google Drive</i>	48
Gambar 4.4 Tampilan objek 3D Permaisuri Raja Chadijah	48
Gambar 4.5 Tampilan Objek 3D Meriam Puntung	49

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Ketetapan Pembimbing	L-1
Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing I	L-2
Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing II	L-3
Surat Izin Riset Oleh Fakultas	L-4
Balasan Surat Izin Riset Oleh Instansi	L-5

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, D., Novianti, D., & Sadikin Wear, A. (2021). *Pelatihan Pemanfaatan Quick Responde Code Technology dalam Pengembangan Media Pembelajaran. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2)*, 123–132.
<https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.222>
- Arifuddin, A., Dewi, R. S., Zuindra, Z., & Mayasari, M. (2021). *Pelatihan Kosakata Bahasa Inggris Pariwisata (English For Tourism) Bagi Remaja Dan Praktisi Pariwisata Di Istana Maimun. Jurnal TUNAS, 3(1)*, 156–159.
- Bintarto, J. J., & Lestari, I. S. I. (2020). *Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage). Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 9(1)*, 123–142.
<https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3733>
- 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, 5(2)*, 4343–4349.
- Enterprise, J. (2017). *Pengenalan Pemrograman Python. In Otodidak Pemrograman Python. PT Elex Media Komputindo.*
- Etikasari, E., & Rambe, E. (2022). *Strategi Komunikasi pemerintah Kota Medan dalam Pengembangan Pariwisata Istana Maimun. An-Nadwah, 28(2)*, 46–50.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/nadwah/article/view/13910>
- Firliani, A. S., & Bakti, A. M. (2022). *Penerapan Algoritma Reed Solomon Pada Sistem Informasi Absensi Pegawai Diskominfo Lahat. Smatika Jurnal, 12(02)*,

156–164. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i02.695>

Hermawan, H., Albana, I., & Bintang Prasetyo, A. (2021). *Penerapan Pencahayaan Pada Animasi Tiga Dimensi Teater Merah Putih Untuk Mengatur Dinamika Dan Kualitas Gambar Animasi*. *Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 4(1), 49–58. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>

Hisyam Muhammad Umar, T., & Winarso, D. (2022). *ANALISIS PERBANDINGAN TEKNIK 3D RENDERING CYCLES DAN EEVEE PADA SOFTWARE BLENDER*". 10(1), 11–19.

Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce*. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>

Indrajit, R. E., & Pamungkas, A. F. I. (2003). Sejarah Python. In *Dasar-Dasar Pemrograman Python* (pp. 1–16). PT Elex Media Komputindo.

Irawan, A. (2022). *Implementasi Augmented Reality Pengenalan Pengantin Dengan Objek Character 3D Pada Kartu Undangan Berbasis Android*. Universitas Pembangunan Panca Budi. <https://eprints.pancabudi.ac.id/id/eprint/42/>

Khairi, N., Brsinamo, P. A., Berliani, I., Bintang, B., & Vrichillya, N. (2021). *Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Chse Di Istana Maimun*. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 5(2), 50. <https://doi.org/10.20961/habitus.v5i2.59703>

- Khesya, N. (2020). *MENGENAL FLOWCHART DAN PSEUDOCODE DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN. OSF Preprints*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/dq45e>
- Lumbangaol, A., & Rismayanti, R. (2023). *Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Fotografi untuk siswa SMK Desain Komunikasi Visual Menggunakan Blender. Jurnal Edukasi ...*, 2(2). <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/6898%0Ahttps://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/6898/3364>
- Nasution, E., Triase, T., & Harahap, A. M. (2024). *Implementasi Metode Location Based Service Pada Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Objek Wisata Kota Medan. J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 7(1), 01. <https://doi.org/10.53513/jsk.v7i1.9466>
- Nurdiansyah, E. F., Afrianto, I., & Tiket, S. V. (2018). *Masuk Event Dengan Memperhitungkan*. 25–44.
- Pratama, R., & Putri, R. D. M. (2020). *Penerapan Animasi 3D pada Media Pembelajaran Mengenal Huruf Vocal untuk Anak 2-4 Tahun. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6), 1099–1110.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762175>
- Purnawibowo, S., & Restiyadi, A. (2019). *Modifikasi Tanah Dan Variasi Fondasi Bangunan Istana Maimun, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara Istana Maimun Building Foundation Soil Modification And Variation, Medan City, North Sumatera Province. Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 22(2), 111–121.
<https://sangkhakala.kemdikbud.go.id/>

- Purnomo, E., Reza, M., Islami, R., & Editing, V. (2023). *Perenderan Ulang Video Dengan Penambahan Teknik Lower Third Pada Profil Instansi Kampus STMIK Dharma Wacana*. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 2, 209–216. <https://ojs.dcckotabumi.ac.id/index.php/jik/article/download/437/308/>
- Rahayu, N., & Syafrizal, A. (2022). *Animasi 3D Gerakan Sholat Menggunakan Teknik Rigging*. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.816>
- Reynaldy, R., Ramadhan, P. S., & ... (2019). *Implementasi Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Kepuasan Pengunjung Di Wisata Istana Maimun Dengan Menggunakan Metode Fuzzy Servqual*. *Jurnal Cyber Tech*, x. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jct/article/view/3705%0Ahttps://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jct/article/viewFile/3705/906>
- Rizki Lubis, M. (2023). *Strategi Peningkatan Pelayanan Istana Maimun Sebagai Warisan Budaya Melayu*. *Tourism, Hospitality And Culture Insights Journal*, 3(1), 41–47. <https://doi.org/10.36983/thcij.v3i1.439>
- Simangunsong, evan wesly napatar. (2018). *Pemodelan dan Animasi 3D Interaktif Berbasis Mixed Reality Untuk Pengenalan Sejarah Sultan dan Peninggalan Kesultanan Deli di Istana Maimun*. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 1(3), 82–91.
- Sinaga, D. (2018). *Pengaruh Promosi Wisata dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Wisatawan pada Objek Wisata Istana Maimun Medan*. *Jurnal Prointegrita*, 4(1). <https://doi.org/10.46930/jurnalprointegrita.v4i1.574>
- Suprayogi, B., & Rahmanesa, A. (2019). *Aplikasi Registrasi Seminar Berbasis*

Web Menggunakan QR Code pada Universitas XYZ. TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 6(2), 119–127.

Syauqii, F., Yasmin, N., & Naldo, J. (2022). *Kontestasi Politik antara Kesultanan Deli dan Serdang di Sumatera Timur, 1800-1865*. *Warisan: Journal of History and Cultural Heritage*, 2(3), 90–96.
<https://doi.org/10.34007/warisan.v2i3.1042>

Yudhaa, W. M. ., R. Fadli, R. F., S. Astari, S. A., S. Yulisma, S. Y., R. M. Siahaan, R. M. S., H. Mardianus, H. M., E. Novriandi, E. N., & A.D Nasution, A. . N. (2019). *Uji Signifikansi Bangunan Istana Maimun Sebagai Bangunan Cagar Budaya*. *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)*, 2(1). <https://doi.org/10.32734/ee.v2i1.409>

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D*. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30865/pengabdian.v1i1.2288>.



الجامعة الإسلامية في سومطرة الشمالية
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JL. S. M. RAJA TELP. : (061) 7868049 FAX. : (061) 7868049 TELADAN MEDAN KODE POS 20217
www.ft.uisu.ac.id

SURAT-KEPUTUSAN
Nomor : 06/UISU/FT-KPSTIK/III/2024

Tentang
TUGAS SKRIPSI MAHASISWA

Memperhatikan : 1. Kemajuan studi mahasiswa

Nama : MUHAMMAD MAULANA
NPM : 71200915026

telah menyelesaikan sebagian besar tugas-tugas/mata kuliah pada kurikulum Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik UISU Medan, kecuali Tugas Skripsi mahasiswa.

2. Telah disetujuinya mahasiswa pada butir (1) untuk melaksanakan Tugas Skripsi mahasiswa, dengan judul skripsi :

" Implementasi Objek 3D Berbasis QR-Code Studi Kasus Istana Maimoon "

Bahwa perlu menetapkan dan mengangkat pembimbing untuk mahasiswa pada butir (1) dalam menyelesaikan Tugas Skripsi nya.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Merekomendasikan kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan Tugas Skripsi.
2. Dosen Pembimbing untuk mahasiswa pada butir (1) adalah sebagai berikut :
- a. Pembimbing I : **Mhd. Zulfansyuri Siambaton, ST, M.Kom**
b. Pembimbing II: **Tasliyah Haramaini, S.Si, M.Kom**
3. Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebaik-baiknya dan berlaku mulai tanggal **04 Maret s/d 04 September 2024**.
4. Bilamana dikemudian hari ternyata ada kekeliruan dalam penetapan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan: **Medan**
Pada Tanggal: **04 Maret 2024**
Ketua Program Studi,


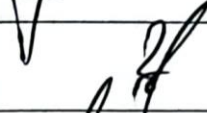

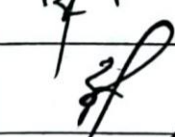



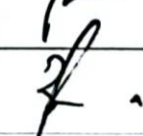
Mhd. Zulfansyuri Siambaton, ST, M.Kom
NIDN. 0103098503

Tembusan:

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa Ybs.
3. Peringgal

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Maulana
NPM : 71200915026
Judul : IMPLEMENTASI OBJEK 3D BERBASIS QR-CODE STUDI
KASUS ISTANA MAIMOON
Dosen Pembimbing : Mhd. Zulfansyuri Siambaton, S.T., M.Kom

NO	Hari/Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
1	Senin/ 04-03-2024	Ace judul Skripsi	
2	Selasa/ 19-03-2024	Bab I : Perbaiki latar belakang, R.M. Dajun Bab II : Tambahkan teori-teori pendukung.	
3	Kamis/ 04-04-2024	Bab I & II Ok, lanjut Bab III	
4	Senin/ 22-04-2024	Bab III : Perbaiki Pampile Perancang Aplikasi	
5	Senin/ 29-04-2024	Bab III Ok, lanjut Bab IV & V	
6	Rabu/ 08-05-2024	Bab IV : Perbaiki Program Aplikasi Bab V : Perbaiki Kesimpulan	
7	Rabu/ 15-05-2024	Bab IV & V Ok, lengkapi skema di Skripsi.	
8	Senin/ 20-05-2024	Ace Seminar Hari 1	
9			
10			

Medan, 20-05-2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


Mhd. Zulfansyuri Siambaton, S.T., M.Kom

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Maulana
NPM : 71200915026
Judul : IMPLEMENTASI OBJEK 3D BERBASIS QR-CODE STUDI
KASUS ISTANA MAIMOON
Dosen Pembimbing : Tasliyah Haramaini, S.Si., M.Kom

NO	Hari/Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
1	Senin / 25/3/24	Revisi Pendahuluan = latar belakang Bab I	A.
2	Jum'at / 19-04/24	Ace Bab I , Rev. Bab II	A.
3	Jelasa / 23-04/24	⊕ an teori penelitian t'delulu pd. Bab II	A.
4	Senin / 29-04/24	Ace Bab II , Revisi Bab III	A.
5	Jum'at / 03-05/24	Ace Bab III	A.
6	Jelasa / 07 Mei '24	Revisi Bab IV , Bab V , D. Pustaka	A.
7	Rabu / 15 Mei '24	Ace Bab IV , V , D. Pustaka	A.
8	Sabtu / 18 /05/2024	Running Program	A.
9			
10		Ace utlu Seminar Hari	

Medan, 18 / 05 2024
Menyetujui,
Dosen Pembimbing II



Tasliyah Haramaini, S.Si., M.Kom



الجامعة الإسلامية سومطرة الشمالية
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS TEKNIK

JL. S. M. RAJA TELP. : (061) 7868049 FAX. : (061) 7868049 TELADAN MEDAN KODE POS 20217
www.ft.uisu.ac.id

Nomor : 366 /E/B.22/III/2024
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

26 Ramadhan 1445 H
04 Maret 2024 M

Kepada : Yth. Yayasan Sultan Ma'moen Al Rasyid
Jln. Brigjen Katamso No. 370,
Kel. Sei Mati, Kec. Medan Maimun
Kota Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat, teriring salam dan do'a semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan tugas, Amin.

Kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik UISU yang tersebut di bawah ini :

No	Nama	NPM	Prodi
1.	Muhammad Maulana	71200915026	T. Informatika

Pada saat ini sedang menyusun Skripsi dengan judul "Implementasi Objek 3 D Berbasis QR-Code Studi Kasus Istana Maimoon" dan kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin melakukan Riset di instansi/Kantor yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Andekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Dakwah Islamiyah

Dr. Ir. Hermansyah Alam, S.Kom, MT, MM, Ph.D

Tembusan :

1. Yth Dekan FT UISU (sebagai Laporan)
2. Yth Ketua Program Studi Teknik Informatika FT UISU
3. Mahasiswa ybs
4. Pertiinggal



YAYASAN SULTAN MA'MOEN AL RASYID
(SULTAN MA'MOEN AL RASYID FOUNDATION)

يأسان سلطان مامون الرشيد

Brigjend Katamso / Jl. Sultan Ma'moen Al Rasyid No. 66 (Istana Maimoon) Medan 20151, Indonesia. Telp. 0812 6086 2930 - 0811 6592 505, Email : yasmar17.22@gmail.com

Nomor : 04/Set-YASMAR/IV/24
Perihal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth. :
Bapak Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Dakwah Islamiyah
Fakultas Teknik Universitas Islam Sumatera Utara

Di,-

T e m p a t

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat saudara terkait permohonan izin kunjungan (silaturahmi) dan pengambilan data yang akan dilaksanakan oleh Muhammad Maulana dengan judul penelitian :
"Implementasi Objek 3D Berbasis QR-Code Studi Kasus Istana Maimoon"
Maka Bersama surat ini Yayasan Sultan Ma'moen Al Rasyid memberikan izin penelitian tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan, kami ucapkan terimakasih.

Medan, Istana Maimoon 29 April 2024
Yayasan Sultan Ma'moen Al Rasyid



Ir. T. Reizan Ivansyah
Ketua Umum

Acc file arslp