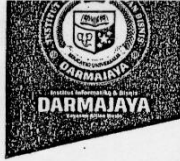


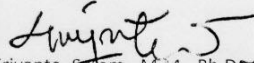
## Lampiran 1 : Surat Keputusan Penulisan Skripsi



**SURAT KEPUTUSAN**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**  
**NOMOR : SK.0604/DMJ/DFIK/BAAK/XII-18**  
**Tentang**  
**Dosen Pembimbing Skripsi**  
**Program Studi S1 Teknik Informatika**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang :** 1. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.  
2. Bahwa untuk mengaktifkan 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 pengajian 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 : 10 Desember 2018  
a.n. Rektor IIB Darmajaya  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.  
NIK. 00210800


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

Lampiran 1 : (Lanjutan)

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya  
 Nomor : SK. 0604/DMJ/DFIK/BAK/XII-18  
 Tanggal : 10 Desember 2018  
 perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi  
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING		PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA		JUDUL	PEMBIMBING
No	NAMA	NPM			
25	Irfah Ainur Rafiq	1511010068		Virtual Tour Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis Web	Puput Budi Wintoro, S.Kom, M.T.I
26	Irwan Irmawan	1511010167		Virtual Tour Berbasis 3D Pengenalan Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur	
27	Ani Setiani	1511010017		Sistem Pemesanan Online Salon (PESONA) Berbasis Android di Bandar Lampung	Rahmalia Syahputri, S.Kom, M.Eng.Sc
28	Rani Widyastuti	1511010088		Visualisasi 3D Menara Siger Lampung Berbasis Android	
29	Elli Novia Putri	1511010012		Rancang Bangun Aplikasi E-Info Produk Halal Majelis Ulama Indonesia Menggunakan Metode Quick Search Algorithm Berbasis Mobile	
30	Heri Santoso	1511010023		Implementasi Metode K-Mean Untuk Melihat Kecenderungan Minat Mahasiswa Baru Di IIB Darmajaya Dengan Data Mining	Rio Kurniawan, M.Cs
31	Rizki Ilham Dheni	1511010054		Perancangan Sistem Aplikasi E-Service Terintegrasi Menggunakan Metode Brute Force Di Sheryl Snack Berbasis Web Mobile	
32	M. Aan Dafa S	1511010015		Aplikasi Uji Kelayakan Jalan Bus PO. Putra Sulung Menggunakan Certainty Factor	
33	Yeni Siswanti			Smart Classification Untuk Home Page Butik Dekranasda Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung	Rionaldi Ali, S.Kom, M.T.I
34	Mawar Setia	1511010083		Sistem Pakar Penyakit Heriated Nucleus Pulposus Dengan Metode Case Based Reasoning	
5	Andika	1511010070		Optimasi Notifikasi Kegiatan Desa Sri Kencono Menggunakan Firebase Cloud Message Berbasis Android	
6	Siska Purnama Sari	1511010101		Rancang Bangun Sistem Pencarian Lokasi Fasilitas Umum Menggunakan Algoritma Dijkstra Pada Kabupaten Way Kanan Berbasis Android	Septilia Arfida, S.Kom, M.T.I

Lampiran 2 : Form/Konsultasi Bimbingan Skripsi



Institut Informatika & Bisnis  
**DARMAJAYA**  
 Yayasan Afliah Husin  
 Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp. 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

**FORMULIR**

---

**BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)**

**FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR \*)**

NAMA : Irwan Irmawan .....  
 PM : 1511010167 .....  
 PEMBIMBING I : PuPut Budi Wintoro, S.Kom., M.T.I .....  
 PEMBIMBING II : .....  
 JUDUL LAPORAN : Virtual Tour Berbasis 3D Pengenalan Situs Purbakala Pungung Rehanjo Lampung Timur .....  
 WANGGAL SK : ..... s.d ..... (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	23 / 1 / 2015	Pertahli Grafik, Penulisan, awal bab 2	Ⓢ
2	28 / 1 / 2015	Acc Bab I, Pertahli Bab 2 meratah, Bawa Bab III	Ⓢ
3	6 / 2 / 2015	konsultasi promes, kuesioner, program	Ⓢ
4	13 / 2 / 2015	landasan teoritis (populasi, sampel), bab 3 kuesioner,	Ⓢ
5	20 / 2 / 2015	Bawa Bab IV,	Ⓢ
6	21 / 2 / 2015	tabeapan foto, tabeapan, merub. ando, dispor.	Ⓢ
7	26 / 2 / 2015	Acc sedang	Ⓢ
8			
9			
10			

\*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 26 February 2019  
 Ketua Jurusan  
  
 (Yuni Arkhiansyah, S.Kom, M.Kom  
 NIK. 00486802

### Lampiran 3 : Surat Persetujuan Sidang



Institut Informatika & Bisnis

# DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp. 787214 Fax. 700261 <http://darmajaya.ac.id>

## FORMULIR

**BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)**

### SURAT PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irwana Irmawan  
NPM : 1511010167  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Virtual Tour Berbasis 3D Pengenalan Situs Purbakala  
Pugung Baharjo Lampung Timur

Telah menyelesaikan Penulisan Skripsi /Tugas Akhir dan diperkenankan untuk mengajukan persyaratan sidang

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

(Puput Budi Wintoro, S.Kom., M.T.I

NIK. 13880716

Bandar Lampung, 26/02/2019.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

(Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Ko

NIK. 00480802

Persyaratan Sidang :

1. Surat Persetujuan Sidang
2. Surat Bebas Perpustakaan
3. Rangkuman Nilai Asli (yang tidak bermasalah)
4. Foto Copy Form Bimbingan yang telah disetujui oleh Pembimbing dan ditanda tangani oleh Ketua jurusan
5. Kartu Seminar dan Notulen Seminar
6. CD berisi (Program, TA/Skripsi, Materi Sidang dalam bentuk Power Point/Slide)
7. Photo copy KRS Semester Terakhir
8. Photo copy Ijazah SLTA/ Photo Copy Ijazah D3 (bagi lulusan Diploma)
9. Photo copy slip pembayaran sidang (bagi yang mengulang), photo copy slip bayaran TA/Skripsi dan juga fotocopy slip bayaran bagi yang perpanjangan SK
10. Photo Copy Transkrip Nilai dari PTS sebelumnya, Hasil Konversi PTS Baru, KTP, Dan Kartu Keluarga (Bagi mahasiswa konversi)
11. Photo copy SK Pembimbing Penulisan Tugas Akhir/Skripsi dan SK Perpanjang \*)
12. Photo copy Penulisan Tugas Akhir/ skripsi (softcover, 3 eks)
13. Photo copy Sertifikasi Internasional (HTML5 / MOS /FORESEC /DBFA / ACA)
14. Fotocopy Sertifikat Toefl/Surat Keterangan sudah lulus Kursus Bhs. Inggris
15. Photo Hitam putih ukuran 3 x 4 (4lbr, kebaya(perempuan) atau Jas (Laki-laki) untuk Ijazah &Transkrip Nilai (kertas Dup bukan Printing)
16. Semua berkas dimasukkan ke dalam stofmap "DIAMOND 5002 atau Map Biola" warna biru (Ilmu Komputer)  
Stofmap "DIAMOND 5002 atau Map Biola" warna kuning (Bisnis & Ekonomi)
17. Map diberi NPM Nama & No. Telepon

Keterangan : \*) bagi yang perpanjang SK

## Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Penelitian



Bandar Lampung, 19 Desember 2018

Nomor : Penelitian.021/DMJ/DEKAN/BAAK/XII-18  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
**Situs Purbakala Pugung Raharjo**  
Di -

Desa Pugung Raharjo, Kec. Sekampung Udik, Kab. Lampung Timur

Dengan hormat,

Sehubungan dengan peraturan Akademik Institut Informatika dan Bisnis (IIB) bahwa mahasiswa/i Strata Satu (S1) yang akan menyelesaikan studinya diwajibkan untuk memiliki pengalaman kerja dengan melaksanakan Penelitian dan membuat laporan yang waktunya disesuaikan dengan kalender Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya.

Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **18 Desember 2018 s.d 30 Mei 2019** (selama lima bulan setengah)  
Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

**Nama** : Irwan Irmawan  
**NPM** : 1511010167  
**Jurusan** : S1 Teknik Informatika  
**Jenjang** : Strata Satu (S1)

Demikian permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

  
Pusat Ilmu Komputer,  
  
**Sriyanto, S.Kom., MM**  
NIK. 00210800

Tembusan:

1. Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Arsip.

**Lampiran 5 : Surat Balasan Penelitian**

**BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes) PUGUNG RAHARJO  
SITUS PURBAKALA PUGUNG RAHARJO  
KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK  
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

---

Pugung Raharjo, 05 Januari 2019

No : Srt.005/SPGR/BUMDes/I-2019  
Hal : Jawaban Izin Penelitian  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
IIB Darmajaya  
Di -  
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Teriring salam dan doa semoga kita selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Kuasa sehingga kita dapat melaksanakan aktifitas sehari-hari dengan baik dan dapat meningkatkan kinerja demi kemajuan bersama.

Menindaklanjuti surat yang kami terima dengan nomor :

Penelitian.021/DMJ/DEKAN/BAAK/XII-18. Perihal izin penelitian, maka bersama dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : Irwan Irmawan  
NPM : 1511010167  
Jurusan : S1 Teknik Informatika

Dapat melakukan penelitian di Situs Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur sesuai dengan waktu penelitian dan judul karya ilmiah yang diajukan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Hormat kami,  
Ketua BUMDes



Rohmat



## Lampiran 6 : Listing Program

### 1. Skrip Background

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

public class kodingbackground : MonoBehaviour {
    public AudioSource Background;
    public void backgroundOnOff () {
        AudioSource bgsound =
Background.GetComponent<AudioSource> ();

        if(bgsound.mute == true){
            bgsound.mute = false;
        }else{
            bgsound.mute = true;
        }
    }
}
```

### 2. Skrip Keluar Aplikasi

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

public class skripkeluar : MonoBehaviour {
    public AudioSource ButtonSound;
    public void Keluardarigame () {
        AudioSource buttonSound =
ButtonSound.GetComponent<AudioSource> ();
        buttonSound.PlayOneShot (buttonSound.clip);
        Application.Quit ();
    }
}
```

### 3. Skrip Ke Panel Menu

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

public class skripkepanelmenu : MonoBehaviour {

    public void PlayVirtual ()
    {
        SceneManager.LoadScene ("mainmenu");
    }
}
```

### 4. Skrip Ke Panel Petunjuk

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

public class skripkepanelpetunjuk : MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;

    public void GantikePanelbaru () {
        PanelAwal.SetActive (false);
        PanelTujuan.SetActive (true);
    }
}
```

### 5. Skrip Ke Panel Utama

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



```

public class skripkepanelutama : MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;

    public void GantikePanelbaru () {
        PanelAwal.SetActive (false);
        PanelTujuan.SetActive (true);
    }
}

```

## 6. Skrip Ke Virtual

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class skripkevirtual : MonoBehaviour {
    public void PlayVirtual ()
    {
        SceneManager.LoadScene ("virtual");
    }
}

```

## 7. Audio Batu

```

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

public class audiobatu : MonoBehaviour {

    public AudioSource src;

    void Start ()

```

```

    {}

    void Update()
    {}

    public void PlaySuaraBatu()
    {
        src.Play();
    }

    public void PauseSuaraBatu()
    {
        src.Pause();
    }

    public void StopSuarabatu()
    {
        src.Stop();
    }
}

```

## 8. Audio Benteng

```

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

public class audiobenteng : MonoBehaviour {

    public AudioSource src;

    void Start()
    {}

    void Update()
    {}

    public void PlaySuaraBenteng()
    {

```

```
        src.Play();
    }

    public void PauseSuaraBenteng()
    {
        src.Pause();
    }

    public void StopSuaraPunden()
    {
        src.Stop();
    }
}
```

## 9. Audio Punden

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

public class audiopunden : MonoBehaviour {

    public AudioSource src;

    void Start()
    {}

    void Update()
    {}

    public void PlaySuaraPunden()
    {
        src.Play();
    }

    public void PauseSuaraPunden()
    {
```

```

        src.Pause ();
    }

    public void StopSuaraPunden ()
    {
        src.Stop ();
    }
}

```

## 10. Button Ke Panel Utama

```

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

public class ButtonKeInfoObjekDariPanelMenuUtama : MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;

    public void GantikePanelInfoObjekDariPanelMenuUtama () {
        PanelAwal.SetActive (false);
        PanelTujuan.SetActive (true);
    }
}

```

## 11. Button Kembali Dari Panel Info Objek Ke Panel Utama

```

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

public class ButtonKembaliDariPanelInfoObjekKePanelMenuUtama :
MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;
}

```

```

        public void GantikePanelMenuUtamaDariPanelInfoObjek() {
            PanelAwal.SetActive(false);
            PanelTujuan.SetActive(true);
        }
    }
}

```

## 12. Button Ke Panel Info Batu Dari Panel Info Objek

```

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

public class ButtonKePanelInfoBatuDariPanelInfoObjek : MonoBehaviour
{
    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;

    public void GantikePanelInfoBatuDariPanelInfoObjek() {
        PanelAwal.SetActive(false);
        PanelTujuan.SetActive(true);
    }
}

```

## 13. Button Ke Panel Info Objek Benteng Dari Panel Info Objek

```

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

public class ButtonKePanelInfoObjekBentengDariPanelInfoObjek :
MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;
}

```

```

        public void GantikePanelInfoBentengDariPanelInfoObjek () {
            PanelAwal.SetActive (false);
            PanelTujuan.SetActive (true);
        }
    }
}

```

#### 14. Button Ke Panel Info Objek dari Panel batu

```

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

public class ButtonKePanelInfoObjekdariPanelbatu : MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;

    public void GantikePanelObjekDariPanelInfoBatu () {
        PanelAwal.SetActive (false);
        PanelTujuan.SetActive (true);
    }
}

```

#### 15. Button Ke Panel Info Objek dari Panel Info Benteng

```

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

public class ButtonKePanelInfoObjekdariPanelInfoBenteng :
MonoBehaviour {

    public GameObject PanelAwal;
    public GameObject PanelTujuan;

    public void GantikePanelObjekDariPanelInfoBenteng () {
        PanelAwal.SetActive (false);
    }
}

```

```
        PanelTujuan.SetActive(true);  
    }  
}
```

## 16. Button Ke Panel Info Punden Ke Panel Info Objek

```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
  
public class ButtonKePanelInfoPundenKePanelInfoObjek : MonoBehaviour  
{  
  
    public GameObject PanelAwal;  
    public GameObject PanelTujuan;  
  
    public void GantikePanelInfoPundenDariPanelInfoObjek() {  
        PanelAwal.SetActive(false);  
        PanelTujuan.SetActive(true);  
    }  
}
```

## 17. Button Ke Pnel Info Objek Dari Panel Info Punden

```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
  
public class ButtonKePnelInfoObjekDariPanelInfoPunden :  
MonoBehaviour {  
  
    public GameObject PanelAwal;  
    public GameObject PanelTujuan;  
  
    public void GantikePanelObjekDariPanelInfoPunden() {  
        PanelAwal.SetActive(false);  
        PanelTujuan.SetActive(true);  
    }  
}
```



```
    }  
}
```

## 18. Follow Camera

```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using UnityEngine.UI;  
using UnityStandardAssets.CrossPlatformInput;  
  
public class FollowCamera : MonoBehaviour {  
  
    public Transform targetPlayer;  
    Camera playerCamera;  
    public PlayerMove getActions; // this will get the actions  
from the PlayermoveScript  
    public float cameraDistance=5.0f;  
    public float cameraSensitivity = 3.0f;  
    public float camSmooth=2.0f;  
  
    public float charSmooth=5.0f;  
    public float smoothVel=10.0f;  
  
    public Vector2 mouseLook;  
    public Vector2 rotateVert;  
  
    public Quaternion camRotateX;  
    public Quaternion camRotateXY;  
  
    public Vector3 lookOffset;  
    public Vector3 camPosition;  
  
    public Button switchButton;  
    public Text dispText;  
    public bool camSwitch;
```

```

// Use this for initialization
void Start () {
    camSwitch = true;
    getActions = FindObjectOfType<PlayerMove> ();
    playerCamera = GetComponent<Camera> ();
    lookOffset = playerCamera.transform.position -
targetPlayer.transform.position;
}

// Update is called once per frame
void Update () {
    if (camSwitch == true) {
        dispText.text = "TPS";
    }
    camControl ();
}

public void camControl(){
    var mouseDir = new Vector2
(CrossPlatformInputManager.GetAxisRaw ("Mouse X"),
CrossPlatformInputManager.GetAxisRaw ("Mouse Y"));
    mouseDir = Vector2.Scale (mouseDir, new Vector2
(cameraSensitivity* camSmooth, cameraSensitivity* camSmooth));
    rotateVert.x = Mathf.Lerp (rotateVert.x, mouseDir.x, 1f
/ camSmooth);
    rotateVert.y = Mathf.Lerp (rotateVert.y, mouseDir.y, 1f
/ camSmooth);
    mouseLook += rotateVert;
    mouseLook.y = Mathf.Clamp (mouseLook.y, -40, 40);

    camRotateX = Quaternion.Euler (0, mouseLook.x, 0);
    camRotateXY = Quaternion.Euler (-mouseLook.y,
mouseLook.x, 0);

    if (getActions.actionPerform == true) {

```

```

        // This can smooth the Player Turn
        targetPlayer.eulerAngles = Vector3.up *
Mathf.SmoothDampAngle (targetPlayer.transform.eulerAngles.y,
camRotateX.eulerAngles.y, ref smoothVel, charSmooth *
Time.deltaTime);
    } else {
        Vector3 lookPoint =
targetPlayer.transform.position;
        playerCamera.transform.LookAt (lookPoint +
lookOffset);
    }

    switchButton.onClick.AddListener (switchingCamera);

    switch (camSwitch) {
    case true:
        {
            camPosition=targetPlayer.position-(camRotateX*new
Vector3(0,0,0)+new Vector3(0,-lookOffset.y,-lookOffset.z));
            break;
        }
    case false:
        {
            camPosition=targetPlayer.position-
(camRotateXY*Vector3.forward*cameraDistance+new Vector3(0,-
lookOffset.y,0));
            break;
        }
    default:
        {
            Debug.Log ("Not Working");
            break;
        }
    }

    playerCamera.transform.rotation = camRotateXY;

```

```

        playerCamera.transform.position = camPosition;

    }

    //This Method Can Call for Switching Camera by the UI Button
    inside the CamControl
    public void switchingCamera(){
        if (camSwitch == true) {
            camSwitch = false;
            dispText.text = "FPS";
        } else {
            camSwitch = true;
            dispText.text = "TPS";
        }
    }
}

```

## 19. Joystick

```

using System;
using UnityEngine;
using UnityEngine.EventSystems;

namespace UnityStandardAssets.CrossPlatformInput
{
    public class Joystick : MonoBehaviour, IPointerDownHandler,
    IPointerUpHandler, IDragHandler
    {
        public enum AxisOption
        {
            // Options for which axes to use
            Both, // Use both
            OnlyHorizontal, // Only horizontal
            OnlyVertical // Only vertical
        }

        public int MovementRange = 100;
    }
}

```

```

        public AxisOption axesToUse = AxisOption.Both; // The
options for the axes that the still will use
        public string horizontalAxisName = "Horizontal"; // The
name given to the horizontal axis for the cross platform input
        public string verticalAxisName = "Vertical"; // The name
given to the vertical axis for the cross platform input

        Vector3 m_StartPos;
        bool m_UseX; // Toggle for using the x axis
        bool m_UseY; // Toggle for using the Y axis
        CrossPlatformInputManager.VirtualAxis
m_HorizontalVirtualAxis; // Reference to the joystick in the cross
platform input
        CrossPlatformInputManager.VirtualAxis
m_VerticalVirtualAxis; // Reference to the joystick in the cross
platform input

        void OnEnable()
        {
            CreateVirtualAxes();
        }

        void Start()
        {
            m_StartPos = transform.position;
        }

        void UpdateVirtualAxes(Vector3 value)
        {
            var delta = m_StartPos - value;
            delta.y = -delta.y;
            delta /= MovementRange;
            if (m_UseX)
            {
                m_HorizontalVirtualAxis.Update(-delta.x);
            }
        }

```

```

        if (m_UseY)
        {
            m_VerticalVirtualAxis.Update(delta.y);
        }
    }

    void CreateVirtualAxes()
    {
        // set axes to use
        m_UseX = (axesToUse == AxisOption.Both ||
axesToUse == AxisOption.OnlyHorizontal);
        m_UseY = (axesToUse == AxisOption.Both ||
axesToUse == AxisOption.OnlyVertical);

        // create new axes based on axes to use
        if (m_UseX)
        {
            m_HorizontalVirtualAxis = new
CrossPlatformInputManager.VirtualAxis(horizontalAxisName);

            CrossPlatformInputManager.RegisterVirtualAxis(m_HorizontalVirt
ualAxis);
        }
        if (m_UseY)
        {
            m_VerticalVirtualAxis = new
CrossPlatformInputManager.VirtualAxis(verticalAxisName);

            CrossPlatformInputManager.RegisterVirtualAxis(m_VerticalVirtua
lAxis);
        }
    }

    public void OnDrag(PointerEventData data)

```

```

    {
        Vector3 newPos = Vector3.zero;

        if (m_UseX)
        {
            int delta = (int)(data.position.x -
m_StartPos.x);
            delta = Mathf.Clamp(delta, -MovementRange,
MovementRange);
            newPos.x = delta;
        }

        if (m_UseY)
        {
            int delta = (int)(data.position.y -
m_StartPos.y);
            delta = Mathf.Clamp(delta, -MovementRange,
MovementRange);
            newPos.y = delta;
        }
        transform.position = new Vector3(m_StartPos.x +
newPos.x, m_StartPos.y + newPos.y, m_StartPos.z + newPos.z);
        UpdateVirtualAxes(transform.position);
    }

    public void OnPointerUp(PointerEventData data)
    {
        transform.position = m_StartPos;
        UpdateVirtualAxes(m_StartPos);
    }

    public void OnPointerDown(PointerEventData data) { }

    void OnDisable()

```



```

        {
            // remove the joysticks from the cross platform
input
            if (m_UseX)
            {
                m_HorizontalVirtualAxis.Remove ();
            }
            if (m_UseY)
            {
                m_VerticalVirtualAxis.Remove ();
            }
        }
    }
}

```

## 20. Player Move

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityStandardAssets.CrossPlatformInput; // for Using the
Default Joystick from the Standard Asset.

public class PlayerMove : MonoBehaviour {

    public CharacterController playerController;
    public float playerSpeed=10.0f;
    public float playerGravity=20.0f;
    public float vGravity;
    public bool actionPerform;
    public Vector3 moveDirections;

    // Use this for initialization
    void Start () {
        actionPerform = false;
        playerController=GetComponent<CharacterController> ();
    }
}

```

```

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        playerMovement ();
    }

    public void playerMovement () {
        if (moveDirections.x == 0 && moveDirections.z == 0) {
            actionPerform = false;
        } else {
            actionPerform = true;
        }

        moveDirections = new Vector3
(CrossPlatformInputManager.GetAxis ("Horizontal"), 0,
CrossPlatformInputManager.GetAxis ("Vertical"));
        moveDirections = transform.TransformDirection
(moveDirections);
        vGravity -= playerGravity * Time.deltaTime;
        moveDirections *= playerSpeed;
        moveDirections.y = vGravity;
        playerController.Move (moveDirections * Time.deltaTime);
    }
}

```

Kuesioner ini dibuat untuk skripsi saya

---

45

Total Responses

45 Completed Responses

0 Partial Responses

123

Survey Visits

---

Q1

Nama Lengkap, Jenis Kelamin, Umur, Alamat, Kota Asal, Nomor Hp

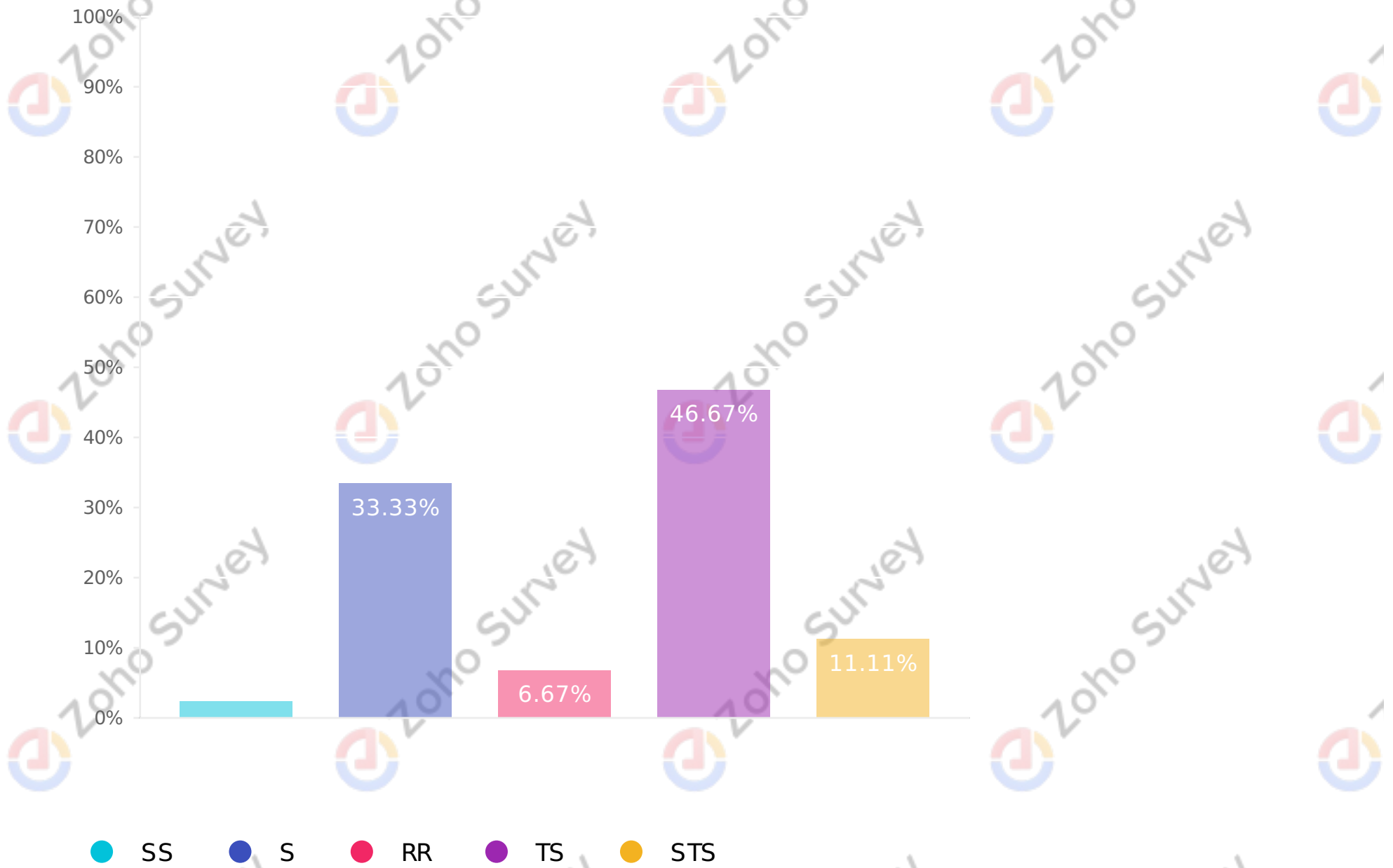
Answered: 45 Skipped: 0

---

Q2

### Pernah berwisata ke Situs Purbakala Pugung Raharjo

Answered: 45 Skipped: 0

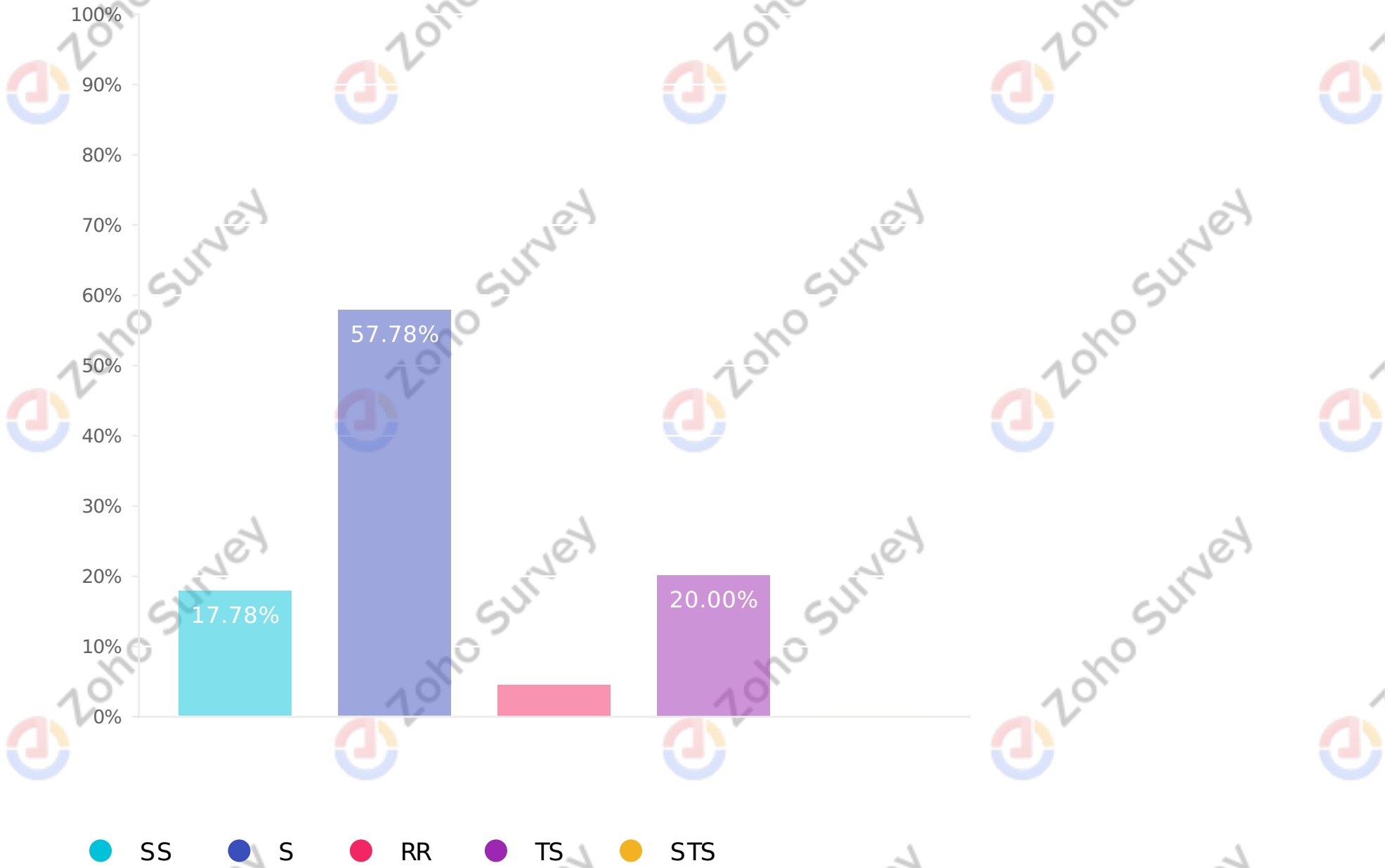


Choices	Response percent	Response count
SS	2.22%	1
S	33.33%	15
RR	6.67%	3
TS	46.67%	21
STS	11.11%	5

Q3

Belum pernah mengunjungi Situs Purbakala Pugung Raharjo karena belum mendapat informasi

Answered: 45 Skipped: 0

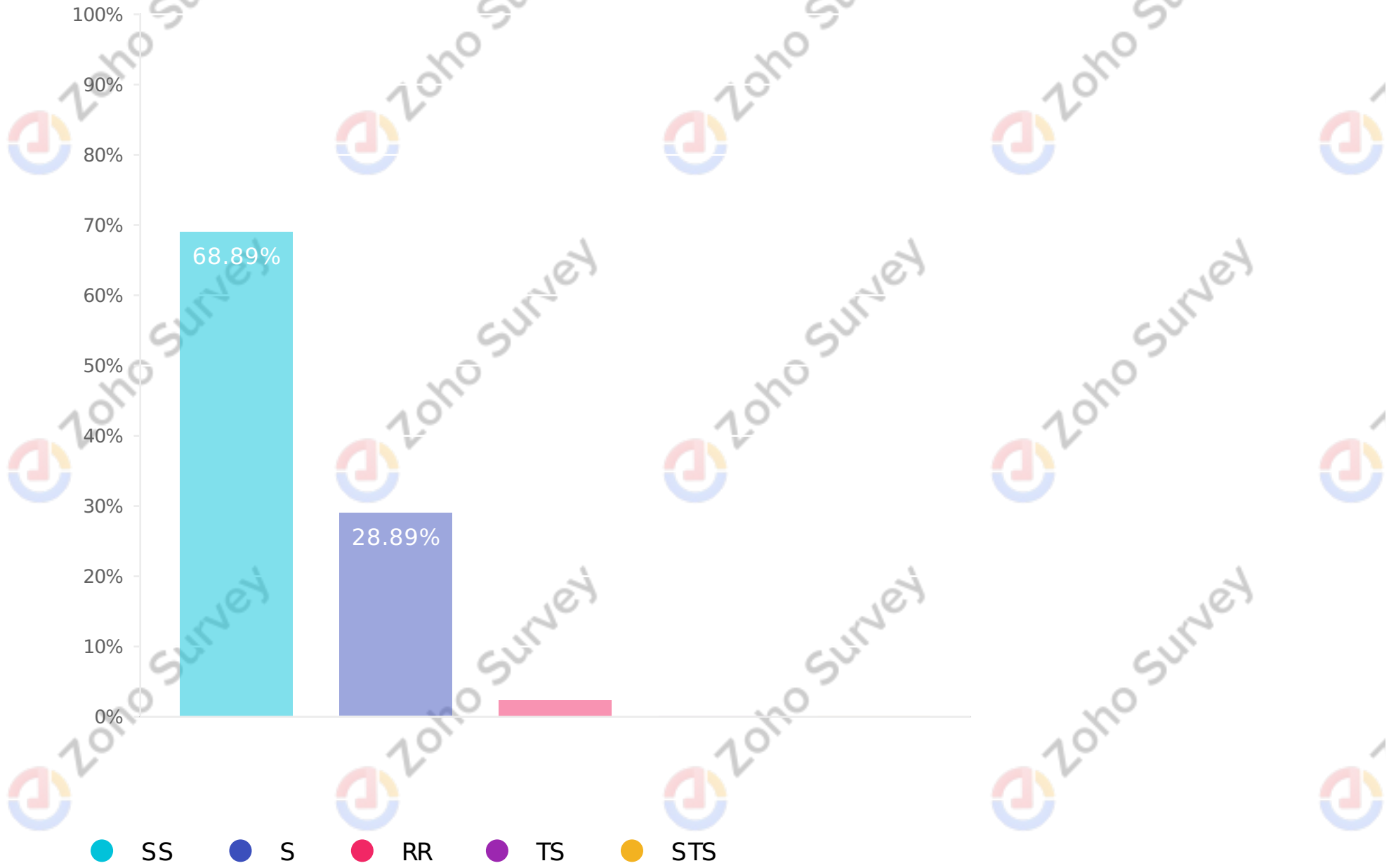


Choices	Response percent	Response count
SS	17.78%	8
S	57.78%	26
RR	4.44%	2
TS	20.00%	9
STS	0.00%	0

Q4

Pengelola perlu memanfaatkan teknologi sebagai media promosi Situs Purbakala Pugung Raharjo

Answered: 45 Skipped: 0



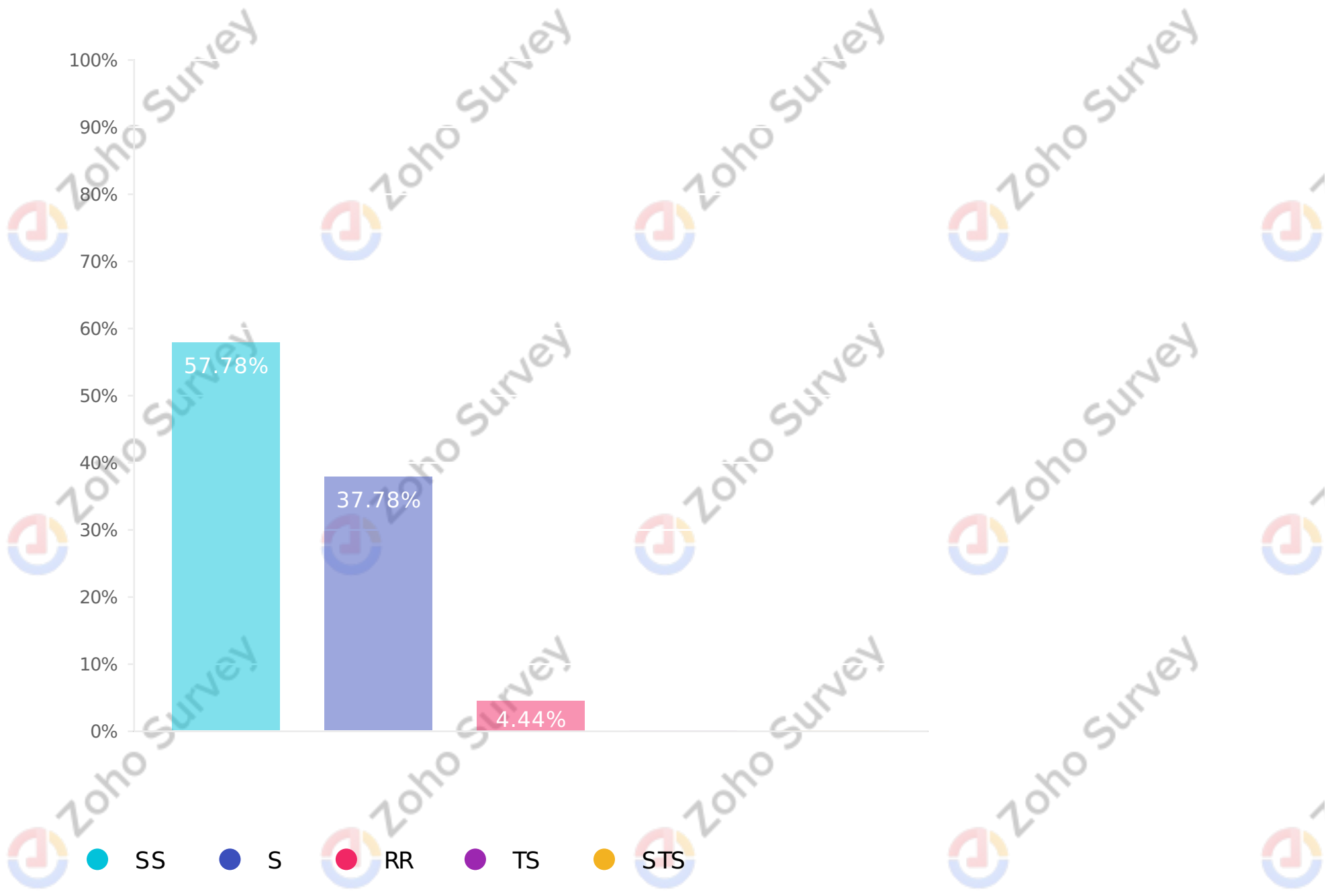


Choices	Response percent	Response count
SS	68.89%	31
S	28.89%	13
RR	2.22%	1
TS	0.00%	0
STS	0.00%	0

Q5

Dengan membuat virtual tour sebagai media promosi memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi tentang Situs Purbakala Pugung Raharjo

Answered: 45 Skipped: 0

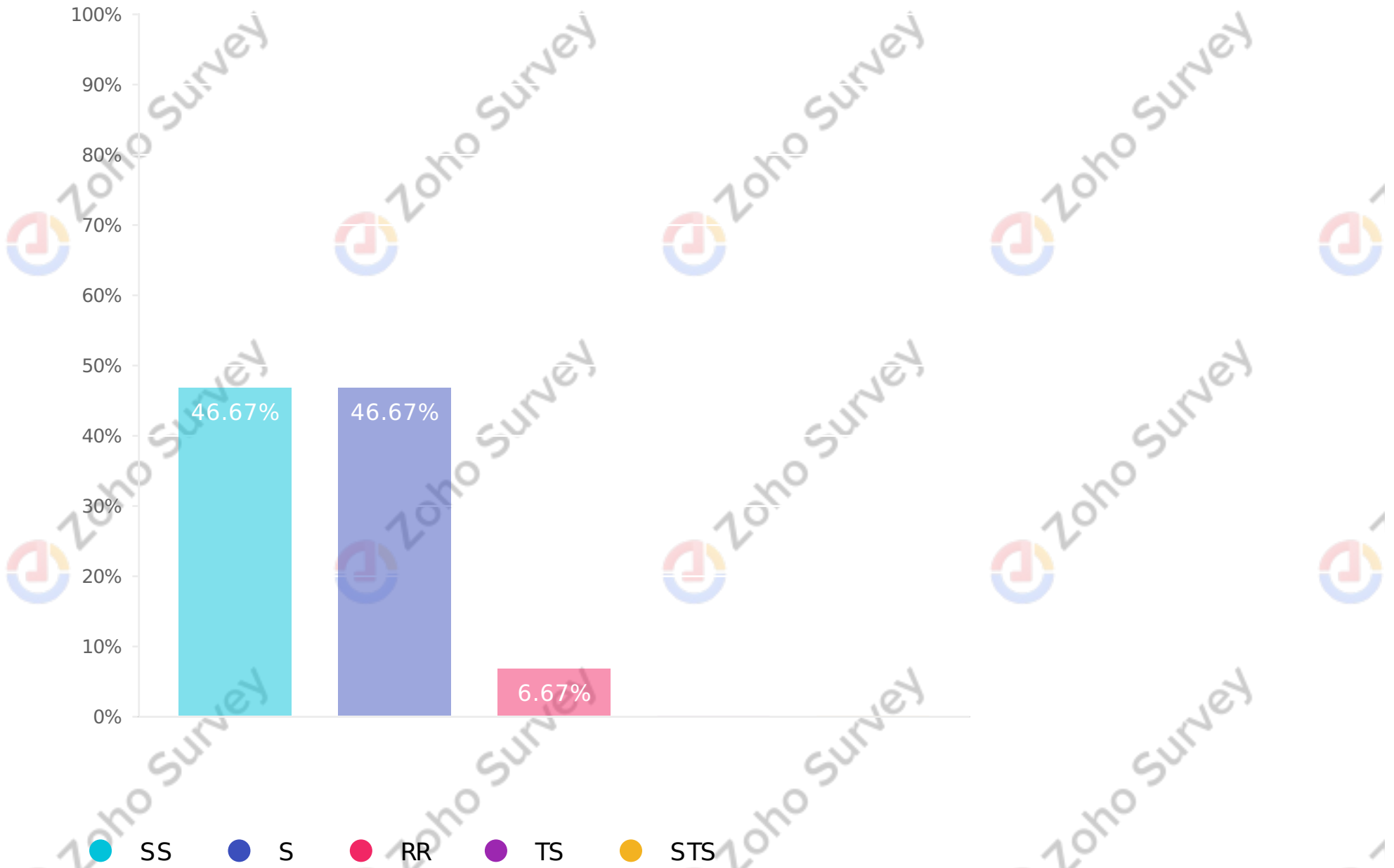


Choices	Response percent	Response count
SS	57.78%	26
S	37.78%	17
RR	4.44%	2
TS	0.00%	0
STS	0.00%	0

Q6

Dengan adanya virtual tour dapat menarik lebih banyak wisatawan yang akan berkunjung ke Situs Purbakala Pugung Raharjo ?

Answered: 45 Skipped: 0

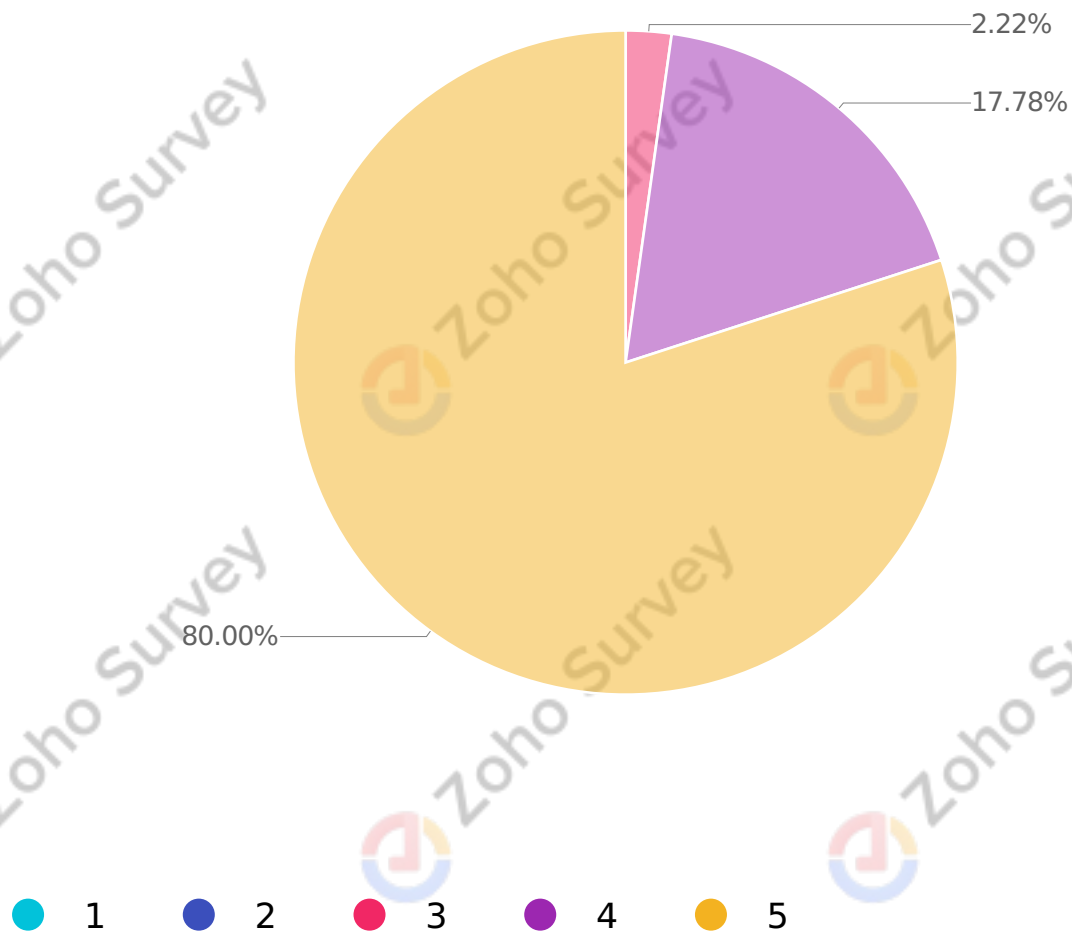


Choices	Response percent	Response count
SS	46.67%	21
S	46.67%	21
RR	6.67%	3
TS	0.00%	0
STS	0.00%	0

Q7

Terima kasih sudah berpartisipasi pada kuesioner ini. Silahkan berikan peringkat pada kuesioner ini

Answered: 45 Skipped: 0



Number of stars	Response percent	Response count
★	0.00%	0
★ ★	0.00%	0
★ ★ ★	2.22%	1
★ ★ ★ ★	17.78%	8
★ ★ ★ ★ ★	80.00%	36

Average rating: 4.78

Q8

Silahkan tanda tangan di dalam kolom

Answered: 45 Skipped: 0