

LA MPIRAN 1
DATA WAWANCARA

A. DATA HASIL WAWANCARA

Informan 1

Nama Lengkap : Iswanto Saputra
Usia : 40 tahun
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Pendidikan : S1
Jabatan / Profesi : Manajer Di PT. Duta Dinasty Abadi Depelover

Pertanyaan untuk Manajer PT. Duta Dinasty Abadi Develover adalah sebagai berikut:

- a. Ada berapa tipe rumah yang ada pada Perumahan Griya Antasari Permai?
- b. Ada berapa Blok dan unit rumah yang ada di Perumahan Griya Antasari Permai?
- c. Media sosial apa yang digunakan dalam proses promosi perumahan?
- d. Media apa yang digunakan untuk memberikan informasi secara lengkap sekaligus menarik perhatian calon konsumen?
- e. Apakah media promosi yan diguakan saat ini sudah efektif atau butuh pengembangan?

Informan 2 (Calon Konsumen)

Nama Lengkap : Erwin jopitra
Usia : 28 tahun
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Pendidikan : S1
Jabatan / Profesi : Karyawan Swasta

Pertanyaan untuk calon konsumen adalah sebagai berikut:

- a. Apakah ada kendala dalam mendapatkan informasi lengkap terkait Perumahan Griya Antasari Permai?
- b. Apakah media penyebaran informasinya sudah cukup baik dan menarik?
- c. Apakah dengan media tersebut sudah cukup bagi para calon konsumen untuk mengetahui gambaran perumahan yang ditawarkan?
- d. Apakah dibutuhkan sebuah program yang bisa memberikan informasi lengkap yang disertai dengan media untuk melihat bentuk perumahan secara detail bagi calon konsumen?

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, maka hasil secara garis besar yang peneliti dapatkan dalam wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media sosial yang digunakan masih hanya sebatas facebook yang masih sangat terbatas untuk memberikan informasi lengkap terkait perumahan
2. Media yang digunakan untuk menggambarkan bentuk perumahan hanya dengan menggunakan Gambar dan foto rumah yang sudah ada sebagai contoh
3. Jangkauan penyebaran informasi sudah cukup luas, tetapi masih harus menghubungi pihak agen untuk mendapatkan informasi yang lengkap
4. Perlu adanya aplikasi 3D yang dapat menampilkan seluruh detail perumahan, agar konsumen lebih muah dalam mendapatkan informasi tentang perumahan.

LAMPIRAN 2
DOKUMENTASI PERUMAHAN



Foto Tampak Depan Rumah



Foto Kamar Rumah



Foto Dapur



Foto Kamar Mandi



Sitemap Perumahan Griya Antasari Permai

Spesifikasi Bangunan	
Struktur	: Beton Bertulang
Pondasi	: Pondasi Batu Kali
Dinding	: Pasangan Batu Bata
Finising	: Diplester/ Finising Cat
Lantai Dalam	: 40 x 40
Lantai Teras	: 40 x 40
Kamar Mandi	: WC Keramik 20 x 20
Kerangka Atap	: Konstruksi Baja Ringan
Penutup Atap	: Genteng Metal/Plenton
kusen	: Kayu Kelas II setara
Pintu	: Kayu Kelas II setara
Cat	: Dana Brita / setara
Piafon	: Gypsum & Lis Gypsum
Sanitair	: Closed Duduk
Carport	: Floor Beton
listrik	: PLN 1300 Watt

Spesifikasi Bangunan

**Koding Untuk Interaksi Dengan
Object Melalui Pandangan**

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.EventSystems;
public class GazeInteraction :
MonoBehaviour {

    public float gazeTime = 1f;
    private float timer;
    private bool gazedAt;

    // Use this for initialization
    void Start()
    {

    }

    // Update is called once per
frame
    void Update()
    {

        if (gazedAt)
        {

            timer +=

Time.deltaTime;

```

```

        if (timer >=
gazeTime)
        {

            //

            execute pointerdown handler
            ExecuteEvents.Execute(gameObject,
new
            PointerEventData(EventSystem.curren
t),
            ExecuteEvents.pointerDownHandler);

            timer =

Of;

        }

    }

    public void PointerEnter()
    {

        gazedAt = true;

        Debug.Log("PointerEnter");

    }

    public void PointerExit(){ gazedAt =
false;

        Debug.Log("PointerExit");

    }

```

```

public void PointerDown()
{
    Debug.Log("PointerDown");
}
}

```

Koding Untuk Berjalan

```

using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Autowalk :
MonoBehaviour
{
    private const int
RIGHT_ANGLE = 90;

    // This variable determinates if
the player will move or not
    private bool isWalking = false;

    Transform mainCamera = null;
    //This is the variable for the
player speed
    [Tooltip("With this speed the
player will move.")]

```

```

public float speed;

    [Tooltip("Activate this
checkbox if the player shall move
when the Cardboard trigger is
pulled.")]
    public bool
walkWhenTriggered;

    [Tooltip("Activate this
checkbox if the player shall move
when he looks below the threshold.")]
    public bool
walkWhenLookDown;

    [Tooltip("This has to be an
angle from 0° to 90°")]
    public double thresholdAngle;

    [Tooltip("Activate this
Checkbox if you want to freeze the y-
coordiante for the player. " +
"For example in the
case of you have no collider attached
to your CardboardMain-GameObject"
+
"and you want to stay in
a fixed level.")]
    public bool freezeYPosition;

```

```

        [Tooltip("This is the fixed y-
coordinate.")]
        public float yOffset;

        void Start()
        {
            mainCamera =
Camera.main.transform;
        }

        void Update()
        {
            // Walk when the
Cardboard Trigger is used
            if (walkWhenTriggered
&& !walkWhenLookDown &&
!isWalking)
            {
                isWalking =
true;
            }
            else if
(walkWhenTriggered &&
!walkWhenLookDown && isWalking)
            {
                isWalking =
false;
            }
        }
    }

    // Walk when player
looks below the threshold angle
    if
(walkWhenLookDown &&
!walkWhenTriggered && !isWalking
&&
    mainCamera.transform.eulerAn
gles.x >= thresholdAngle &&
    mainCamera.transform.eulerAn
gles.x <= RIGHT_ANGLE)
    {
        isWalking =
true;
    }
    else if
(walkWhenLookDown &&
!walkWhenTriggered && isWalking
&&
    (mainCamera.transform.eulerA
ngles.x <= thresholdAngle ||
    mainCamera.transform.eulerAn
gles.x >= RIGHT_ANGLE))
    {

```

```

        isWalking =
false;
    }
    // Walk when the
Cardboard trigger is used and the
player looks down below the threshold
angle
    if
(walkWhenLookDown &&
walkWhenTriggered && !isWalking
&&
    mainCamera.transform.eulerAngles.x >= thresholdAngle &&
    mainCamera.transform.eulerAngles.x <= RIGHT_ANGLE)
    {
        isWalking =
true;
    }
    else if
(walkWhenLookDown &&
walkWhenTriggered && isWalking
&&
    mainCamera.transform.eulerAngles.x >= thresholdAngle &&
        mainCamera.transform.eulerAngles.x >= RIGHT_ANGLE)
    {
        isWalking =
false;
    }
    if (isWalking)
    {
        Vector3
direction = new
Vector3(mainCamera.transform.forward.x, 0,
mainCamera.transform.forward.z).normalized * speed * Time.deltaTime;
        Quaternion
rotation = Quaternion.Euler(new
Vector3(0, -
transform.rotation.eulerAngles.y, 0));
        transform.Translate(rotation *
direction);
    }
    if (freezeYPosition)
    {
        transform.position = new

```



```

Vector3(transform.position.x, yOffset,
transform.position.z);
    }
}
}

```

Koding Untuk Mengatur Suara

```

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

public class AudioManager :
MonoBehaviour {

    public AudioClip
suaraHewan;

    AudioSource
audioSource;

    private float timer;

    void Awake () {

        audioSource =
GetComponent<AudioSource>();

```

```

    }

    // Use this for
initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once
per frame
    void Update () {
        timer +=
Time.deltaTime;
    }

    public void KlikAudio
(){
        if (timer>=3)
        {timer=0;

            audioSource.clip =
suaraHewan;

            audioSource.Play();
        }
    }
}

```

```

    }
}

```

<p><u>Koding Untuk Animasi</u></p> <p><u>Di Menu Utama</u></p>
--

```

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

```

```

public class MenuController :
MonoBehaviour {

    public Animator
MainMenuPanel;
    public Animator
PanduanPanel;
    public Animator TentangPanel;
    public Animator PanelHarga;
    public Animator UtamaPanel;
    public Animator Volume;

    public string
UtamaAnimShow;
    public string UtamaAnimHide;
    public string AboutAnimShow;
    public string AboutAnimHide;

```

```

public string MainAnimShow;
public string MainAnimHide;
public string HargaAnimShow;
public string HargaAnimHide;
public string AnimShow;
public string AnimHide;

```

```

private bool Show = false;
private bool Showing = false;
private bool vol = false;

```

```

    public void MusicVolume()
    {
        if (!vol)
        {
            Volume.Play("VolumeAnimShow", -
1, 0f);
            vol = true;
        }
        else
        {
            Volume.Play("VolumeAnimHide", -1,
0f);
            vol = false;
        }
    }
}

```

```

        public void MenuUtama()
        {
            if (!Showing)
            {
                MainMenuPanel.Play(MainAnimHide,
                -1, 0f);

                UtamaPanel.Play(UtamaAnimShow, -
                1, 0f);
                Showing = true;
            }
            else
            {
                MainMenuPanel.Play(MainAnimShow
                , -1, 0f);
                UtamaPanel.Play(UtamaAnimHide, -1,
                0f);
                Showing = false;
            }
        }

        public void MenuPanduan()
        {
            if (!Show)
            {
                MainMenuPanel.Play(MainAnimHide,
                -1, 0f);

                PanelHarga.Play(HargaAnimShow, -1,
                0f);
            }
        }
    }
}

```

```

        Showing = true;
    }
    else
    {

MainMenuPanel.Play(MainAnimShow
, -1, 0f);

PanelHarga.Play(HargaAnimHide, -1,
0f);
        Showing = false;
    }
}

    public void MenuTentang()
    {
        if (!Showing)
        {

MainMenuPanel.Play(MainAnimHide,
-1, 0f);

TentangPanel.Play(AboutAnimShow,
-1, 0f);
            Showing = true;
        }
    else
    {

```

```

MainMenuPanel.Play(MainAnimShow
, -1, 0f);

```

```

TentangPanel.Play(AboutAnimHide, -
1, 0f);

```

```

        Showing = false;

```

```

    }

```

```

}

```

```

public void MenuKeluar()

```

```

{

```

```

    Application.Quit();

```

```

}

```

```

}

```

<p><u>Koding Untuk Merubah Vr ke Normal Atau Sebaliknya</u></p>
--

```

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

```

```

public class NormalToVR :

```

```

MonoBehaviour

```

```

{

```

```

public string MainMenuScene;
public string VRScene;

// Use this for initialization
void Start()
{

}

// Update is called once per frame
void Update()
{

}

public void NormalModeActive()
{
    StartCoroutine(NormalActive());
}

public void VRModeActive()
{
    StartCoroutine(VRActive());
}

IEnumerator VRActive()
{
    string desiredDevice =
"cardboard"; // Or "daydream".

XRSettings.LoadDeviceByName(desir
edDevice);

    // Must wait one frame after
calling
`XRSettings.LoadDeviceByName()`.
    yield return null;

    // Now it's ok to enable VR mode.
    XRSettings.enabled = true;

    SceneManager.LoadScene(VRScene);
}

IEnumerator NormalActive()
{
    // Empty string loads the "None"
device.

    XRSettings.LoadDeviceByName("");
    // Must wait one frame after
calling
`XRSettings.LoadDeviceByName()`.
    yield return null;
}

```

```

// Not needed, since loading the
None (``) device takes care of this.
// XRSettings.enabled = false;
// Restore 2D camera settings.
ResetCameras();

```

```

SceneManager.LoadScene(MainMenu
Scene);
}

```

```

// Resets camera transform and
settings on all enabled eye cameras.

```

```

void ResetCameras()
{
// Camera looping logic copied
from GvrEditorEmulator.cs
for (int i = 0; i <
Camera.allCameras.Length; i++)
{
Camera cam =
Camera.allCameras[i];
if (cam.enabled &&
cam.stereoTargetEye !=
StereoTargetEyeMask.None)
{

```

```

// Reset local position.

```

```

// Only required if you
change the camera's local position
while in 2D mode.

```

```

cam.transform.localPosition
= Vector3.zero;

```

```

// Reset local rotation.

```

```

// Only required if you
change the camera's local rotation
while in 2D mode.

```

```

cam.transform.localRotation
= Quaternion.identity;

```

```

// No longer needed, see
issue github.com/googlevr/gvr-unity-
sdk/issues/628.

```

```

// cam.ResetAspect();

```

```

// No need to reset
`fieldOfView`, since it's reset
automatically.

```

```

}
}
}
}
}

```

Koding Untuk Halaman Splash

Screen

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections;
using TMPro;

public class SplashFade :
MonoBehaviour
{
    public Image splashImage;
    public Transform LoadingBar;
    public TextMeshProUGUI
SplashText;
    public string loadLevel;

    [SerializeField]
    private float currentAmount;
    [SerializeField]
    private float speed;

    IEnumerator Start()
    {
        splashImage.canvasRenderer.SetAlpha
(0.0f);
        SplashText.canvasRenderer.SetAlpha(
0.0f);

        FadeIn();

        yield return new
WaitForSeconds(2f);
        FadeIn2();
        yield return new
WaitForSeconds(2f);
    }

    void Update()
    {
        if (currentAmount < 100)
        {
            currentAmount += speed *
Time.deltaTime;

            Debug.Log((int)currentAmount);
        }
        else
            SceneManager.LoadScene(loadLevel);
    }

    LoadingBar.GetComponent<Image>().
fillAmount = currentAmount / 100;
}

    void FadeIn()
    {
        splashImage.CrossFadeAlpha(1.0f,
1.5f, false);
    }
}

```

```
        SplashText.CrossFadeAlpha(1.0f,  
1.5f, false);  
    }  
    void FadeIn2()  
    {  
        SplashText.CrossFadeAlpha(1.0f,  
1.5f, false);  
    }  
}
```

\



Bandar Lampung, 16 Juli 2019

Nomor : Penelitian.010/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-19
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
PT. Duta Dinasty Abadi Developer
Di-

Jl. Krakatau Raya (Perum Griya Antasari Permai), Sukabumi, Bandar Lampung

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 **16 Juli 2018 s.d 16 Agustus 2019** (selama satu bulan)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : **Imron Rahman**
NPM : **1511010126**
Jurusan : **S1 Teknik Informatika**
Jenjang : **Strata Satu (S1)**

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

Dekan,
Fakultas Ilmu Komputer,

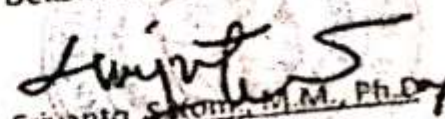
D.M.N. 00210800



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0201/DMJ/DFIK/BAAX/IV-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Genap TA.2018/2019
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. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat :** 1. UU No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
7. STATUTA IBI Darmajaya
8. 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 : 22 April 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto S. Ramadani, M.M., Ph.D.
NIK. 00210841

Lampiran Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 Nomor SK. 0201/DMAI/DFIK/BAAK/IV-19
 Tanggal 22 April 2019
 Perihal Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

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

No	NAMA	NPM	JUDUL
35	Satria Saputra	1511010158	Case Management System Kasus Pada Kejaksaan Negeri Lampung Tengah Berbasis Web
36	Dwi Nanda Widiatama	1311010112	Analisa Uji Keamanan WPA2 Menggunakan Fluxion Pada PT Andaglos Global Teknologi
37	Danda Faksi P.	1511010124	Animated Traveling Map dan Cinematic Video sebagai Media Visualisasi Informasi Agen Tour Wisata Lampung berbasis Mobile
38	Randi Prayogi	1511010045	Aplikasi E-Order Pemesanan Makanan di Darmajaya Society Center (DSC) berbasis Android untuk Civitas Alaboo Darmajaya Menggunakan Metode First In First Out (FIFO)
39	Halim Asep Wahyudi	1511010080	Sistem Penjadwalan Pertandingan Menggunakan Metode Priority Scheduling Berbasis Android
40	Arya Purbana	1511010013	Rancang Bangun Sistem Pencarian Rumah Ideal untuk Keluarga Berbasis Wreh Mobile
41	Agung Harireza Hyattidi	1511010155	Sistem Elektronik Konten Pemberitaan Pada Lampung Post untuk Meningkatkan Validasi Informasi
42	Imron Rahman	1511010126	Virtual Tour Berbasis 3D Perumahan Griya Antasari Permai Bandar Lampung
43	Roby Darwin	1511010016	Sistem E-Recruitment Untuk Calon Karyawan Tetap di PT. Sinar Niaga Sejahtera Dengan Menggunakan Backpropagation
44	Risky Roby Pannala	1511010031	Penerapan Metode Ant Colony Optimization (ACO) Pada Shift Kerja Pegawai CV. Intan Nur Asia Berbasis Web
45	Adam Fauzan Pratoni	1511010060	Pengenalan Rumah Adat Provinsi Lampung dengan Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Implementasi Mobile Android Terhadap Pemesanan Photo dan Videografi untuk Acara . Acara Khusus Pad Production
46	Miswono Subagio	1511010049	Rancang Bangun Aplikasi Body Shaping Solution Menggunakan Forward Chaining pada Senggar Saya Bert
47	Yusni Ayu Lestari	1511010036	Perancangan Aplikasi Pencarian Servis Kendaraan Bermotor Menggunakan Metode Algoritma Dijkstra Ber
48	Usmanawati	1511010037	Media Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Hegeri 1 Gu
49	Alfa Oka Firmansyah	1511010172	Media Pembelajaran Teknik. Aturan dan Sistem Pertandingan Futsal Berbasis Android
50	Wawan Yusuf Sugripta Pratiarna	1511010091	Augmented Reality Pengenalan Jenis Obal Serta Fungsinya Berbasis Android
	Mawati Yonka Triandala	1511010041	
		1511010073	