

LAMPIRAN

Data Wawancara

1. Admin Instagram

1. Berapa banyak pengunjung yang mengunjungi pasar seni dalam sehari ?

Jawabannya : dalam sehari pengunjung yang datang sekitar 5-10 orang dan hari yang paling ramai di malam sabtu, minggu, dan senin. Bisa sekitar 10-20 orang tergantung jika ada event tertentu akan ramai.

2. Pertanyaan Pengrajin

1. Apa Saja yang ditampilkan di pasar seni ?

2. Apakah Pasar Seni layak menjadi tempat Wisata ?

3. Apakah ada pengunjung yang sulit mengetahui lokasi Pasar Seni Saat ini?

4. Sudah berapa lama berjualan di Pasar Seni ?

5. Apa bedanya Pasar Seni yang lama dan Pasar Seni yang baru saat ini ?

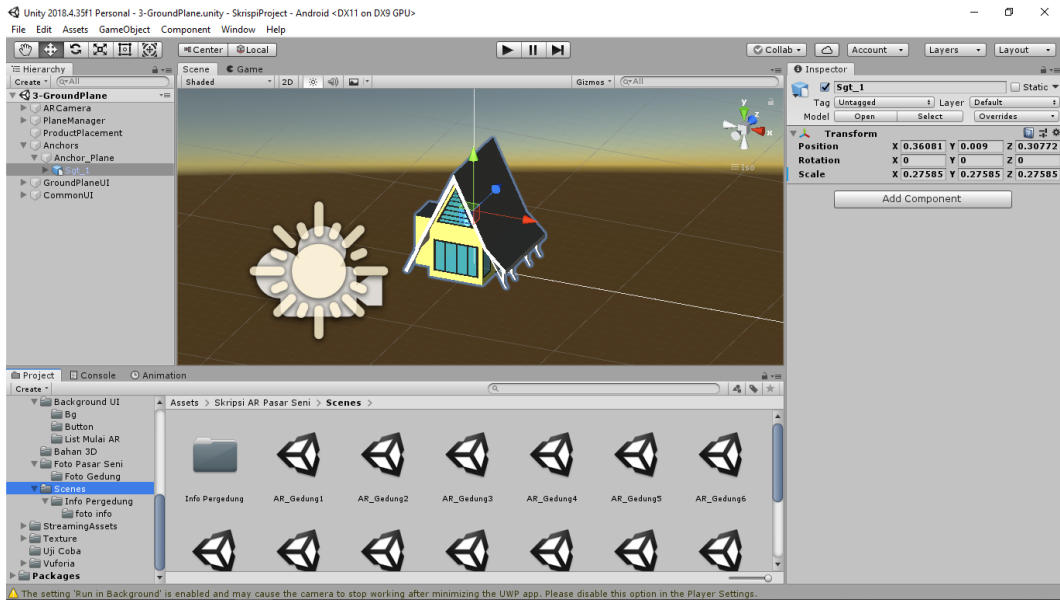
Jawaban :

1. Di pasar seni ada sekitar 12 pondok(bangunan) yang dimana beberapa pondok itu berisi berbagai macam kerajinan seperti Kerajinan Lukis, Kerajinan Kulit, Kerajinan Kayu, Kerajinan Anyaman, Kerajinan Souvenir dan lainnya. Disini produk yang kami jual berupa dompet, tas, gelang, sabuk, dan produk lainnya sesuai pondok yang ditempatin oleh beberapa pengrajin.

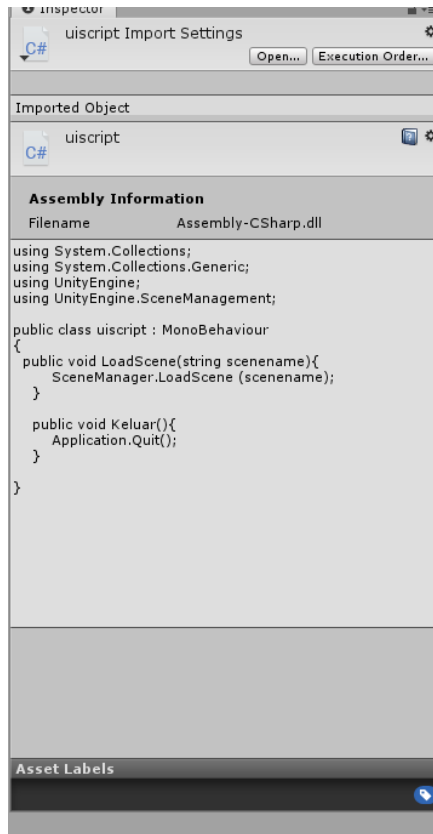
2. Layak menjadi sebuah tempat wisata, dikarenakan kami menyediakan fasilitas tempat untuk selfie, serta kami juga mengenalkan kepada Masyarakat bahwa disini bisa melihat berbagai macam karya seni.
3. Masyarakat disini masih belum banyak mengetahui lokasi Pasar Seni di Pkor Way Halim, dikarenakan Masyarakat masih mengira kalau pasar seni itu berada Saburai, tetapi jika ingin mengetahui Pasar Seni yang terbaru ada di Pasar Seni Pkor Way Halim sudah ada di google maps. Jadi tinggal dicari saja lewat apps Google Maps
4. Saya disini sudah dari tahun 2019 awal, karena masih pindah ke lokasi baru, jadi satu-persatu masyarakat baru mengenal
5. Konsep yang lama bangunannya dan untuk spot foto tidak menarik lagi karena konsep yang baru tempat bangunan dan spot foto menarik serta lebih moderen.

Hasil yang didapatkan oleh saya setelah wawancara kepada pengrajin dan Admin Instagram Pasar Senin adalah Masyarakat belum banyak mengetahui Pasar Seni yang ada di Pkor Way Halim. Jadi untuk lebih menarik perhatian lebih banyak pengunjung datang ke pasar seni adalah membangun perangkat lunak Augmented Reality.

Dokumentasi Pembuatannya



Coding Script Button



Coding Script UI

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

public class uiscript : MonoBehaviour
{
    public void LoadScene(string scenename){
        SceneManager.LoadScene (scenename);
    }

    public void Keluar(){
        Application.Quit();
    }
}
```

Coding Script VOFURIA

```
/// Creates connection between open source files and the Vuforia library.
/// Do not modify.
/// </summary>
[InitializeOnLoad]
public static class OpenSourceInitializer
{
    static OpenSourceInitializer()
    {
        GameObjectFactory.SetDefaultBehaviourTypeConfiguration(new DefaultBehaviourAttacher());
        ReplacePlaceHolders();
    }

    static void ReplacePlaceHolders()
    {
        var trackablePlaceholders = Object.FindObjectsOfType<DefaultTrackableBehaviourPlaceholder>().ToList();
        var initErrorsPlaceholders = Object.FindObjectsOfType<DefaultInitializationErrorHandlerPlaceholder>().ToList();

        trackablePlaceholders.ForEach(ReplaceTrackablePlaceholder);
        initErrorsPlaceholders.ForEach(ReplaceInitErrorPlaceholder);
    }

    static void ReplaceTrackablePlaceholder(DefaultTrackableBehaviourPlaceholder placeholder)
    {
        var go = placeholder.gameObject;
        go.AddComponent<DefaultTrackableEventHandler>();

        Object.DestroyImmediate(placeholder);
    }

    static void ReplaceInitErrorPlaceholder(DefaultInitializationErrorHandlerPlaceholder placeholder)
    {
        var go = placeholder.gameObject;
        go.AddComponent<DefaultInitializationErrorHandler>();

        Object.DestroyImmediate(placeholder);
    }

    class DefaultBehaviourAttacher : IDefaultBehaviourAttacher
    {
        public void AddDefaultTrackableBehaviour(GameObject go)
        {
            go.AddComponent<DefaultTrackableEventHandler>();
        }

        public void AddDefaultInitializationErrorHandler(GameObject go)
        {
            go.AddComponent<DefaultInitializationErrorHandler>();
        }
    }
}
```

Coding Script 3D Ground Plane

```
%YAML 1.1
%TAG !u! tag:unity3d.com,2011:
--- !u!29 &1
OcclusionCullingSettings:
  m_ObjectHideFlags: 0
  serializedVersion: 2
  m_OcclusionBakeSettings:
    smallestOccluder: 5
    smallestHole: 0.25
    backfaceThreshold: 100
  m_SceneGUID: 00000000000000000000000000000000
  m_OcclusionCullingData: {fileID: 0}
--- !u!104 &2
RenderSettings:
  m_ObjectHideFlags: 0
  serializedVersion: 9
  m_Fog: 0
  m_FogColor: {r: 0.5, g: 0.5, b: 0.5, a: 1}
  m_FogMode: 3
  m_FogDensity: 0.01
  m_LinearFogStart: 0
  m_LinearFogEnd: 300
  m_AmbientSkyColor: {r: 0.212, g: 0.227, b: 0.259, a: 1}
  m_AmbientEquatorColor: {r: 0.114, g: 0.125, b: 0.133, a: 1}
  m_AmbientGroundColor: {r: 0.047, g: 0.043, b: 0.035, a: 1}
  m_AmbientIntensity: 1
  m_AmbientMode: 0
  m_SubtractiveShadowColor: {r: 0.42, g: 0.478, b: 0.627, a: 1}
  m_SkyboxMaterial: {fileID: 10304, guid: 00000000000000000000000000000000, type: 0}
  m_HaloStrength: 0.5
  m_FlareStrength: 1
  m_FlareFadeSpeed: 3
  m_HaloTexture: {fileID: 0}
  m_SpotCookie: {fileID: 10001, guid: 00000000000000000000000000000000, type: 0}
  m_DefaultReflectionMode: 0
  m_DefaultReflectionResolution: 128
  m_ReflectionBounces: 1
  m_ReflectionIntensity: 1
  m_CustomReflection: {fileID: 0}
  m_Sun: {fileID: 0}
  m_IndirectSpecularColor: {r: 0.37311992, g: 0.38074034, b: 0.35872713, a: 1}
  m_UseRadianceAmbientProbe: 0
--- !u!157 &3
LightmapSettings:
  m_ObjectHideFlags: 0
  serializedVersion: 11
  m_GIWorkflowMode: 0
  m_GISettings:
    serializedVersion: 2
    m_BounceScale: 1
    m_IndirectOutputScale: 1
    m_AlbedoBoost: 1
    m_EnvironmentLightingMode: 0
```

Dokumentasi Tempat Penelitian



Pembuatan 3D Bangunan Pasar Seni

