

LAMPIRAN

Lampiran 1



Gambar lampiran 1. Proses Pengambilan Bahan

(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Pada gambar di atas penulis sedang melakukan pengambilan gambar pada titik 11 yaitu di depan icon I love dj.



Gambar lampiran 2. Proses Pengambilan Bahan

(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Pada gambar di atas penulis sedang melakukan pengambilan gambar didalam ruangan KMH (ruang kemahasiswaan), yang di mana ruangan ini adalah salah satu ruangan yang akan di kunjungi oleh mahasiswa/i kampus Insitut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Lampiran 2

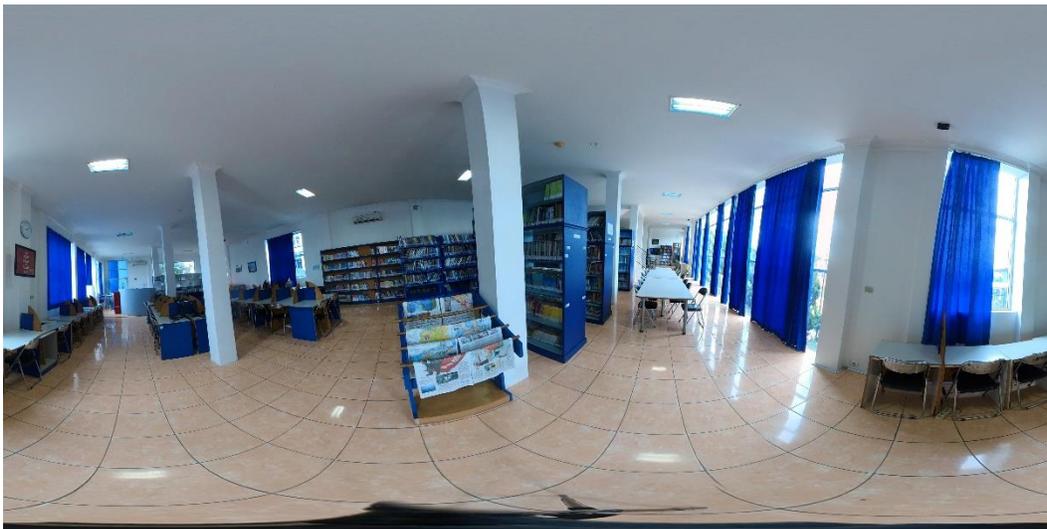


Gambar lampiran 3-6. Gambar titik persimpangan pada aplikasi
(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Gambar di atas adalah titik yang berada pada sebuah aplikasi yang memiliki persimpangan pada kampus Insitut Informatika dan Bisnis Darmajaya, seperti parkir mobil dekat mesjid kampus,persimpangan sebelum memasuki area payungan,persimpangan depan gedung F, depan parkir motor, persimpangan depan DSC, persimpangan di depan tulisan I love DJ, persimpangan di depan gedung F.

Lampiran 3





Gambar lampiran 6-10. Gambar Fasilitas Kampus

(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Gambar di atas adalah beberapa fasilitas kampus yang dapat di gunakan dan dimanfaatkan oleh mahasiswa/i sebagai tempat beristirahat, memarkirkan kendaraannya, berolahraga dan beribadah, seperti DSC,kantin BJB, lapangan basket. Lapangan futsal,mesjid,parkiran motor, perpustakaan, wifi corner.

Lampiran 4

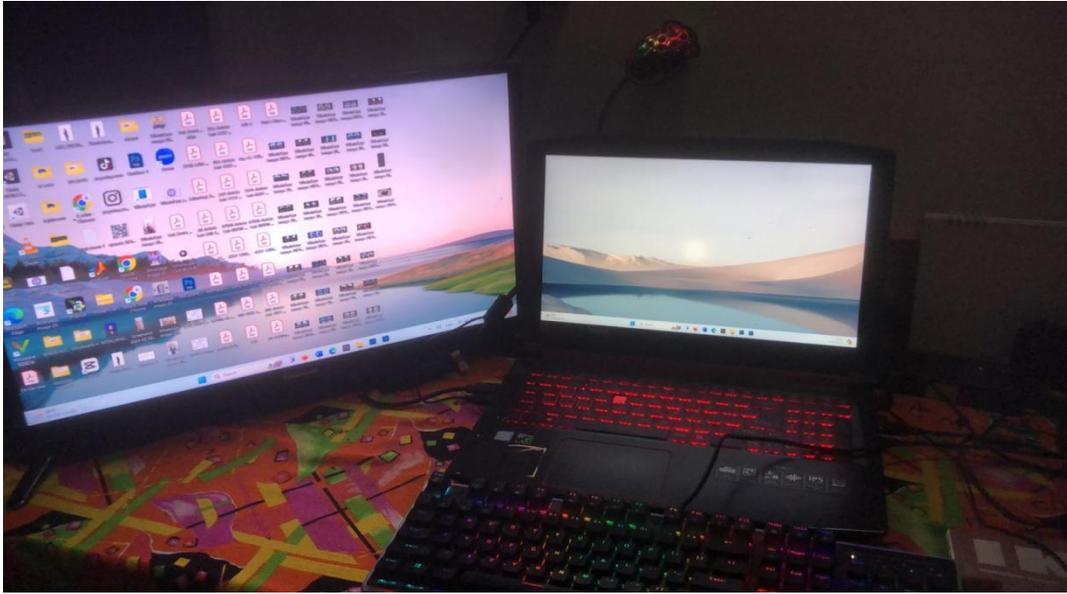


Gambar lampiran 11-13. Gambar bagian dalam Gedung
(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Gambar di atas adalah beberapa ruangan atau isi dalam setiap gedung yang ada di dalam Kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya seperti Gedung F lt 1, Gedung F lt 2, Gedung G lt 1, Gedung G lt 2, Ruang KMH.

Lampiran 5





Gambar lampiran 14-16. Alat yang di Pakai
(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Gambar di atas adalah alat yang dipakai penulis dalam

Lampiran 6

Formulir tanpa judul (Jawaban) ☆ ☆ ☆
 File Edit Tampilan Sisipan Format Data Alat Ekstensi Bantuan Terakhir diedit 1 hari lalu

100% Rp 0,00 123- Default (ArL... 10 B J A

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Email Address	Nama	Menurut anda, bagaimana penggunaan aplikasi VR (informasi gedung dan ruang)	Seberapa puaskah anda dengan aplikasi media informasi gedung dan ruang berbasis VR?	Menurut penilaian anda bagaimana tampilan visual pada gedung dan visualisasi pada aplikasi VR?	Menurut anda, bagaimana tampilan visual pada gedung,ruangan,dan fasilitas yang terdapat pada aplikasi VR?	Menurut anda, bagaimana ada pada tiap gedung yang ada pada Kampus yang telah diberikan	Menurut anda, bagaimana ada pada tiap gedung yang ada pada Kampus yang telah diberikan	Menurut anda, bagaimana ada pada tiap gedung yang ada pada Kampus yang telah diberikan	Menurut anda, bagaimana ada pada tiap gedung yang ada pada Kampus yang telah diberikan
2	1811010127	1811010127/alea charisa maharani	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	baik
3	winadaaula21@gmail.com	Winada aulia damayanti	baik	baik	cukup baik	baik	baik	baik	baik	baik
4	nikerosalisa@gmail.com	Nike	baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik
5	pesawik@gmail.com	Famasyah	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
6	rezasulhah@gmail.com	reza andah	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
7	sulayanti270500@gmail.com	Aulia Yunita	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
8	Smansanac@gmail.com	Wayan Susila Agus Dhu	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
9	maurentartika@gmail.com	Maurent Kartika Maharan	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
10	arbiarroz21@gmail.com	Arbi Amro Amarta	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
11	Rraaniframadhan@gmail.com	Fita anif ramadhan	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik
12	lilisurdiana75@gmail.com	LILIS NURDIANA	sangat baik	baik	sangat baik	baik	sangat baik	baik	sangat baik	baik
13	nisahidayati27@gmail.com	Siti Hidayati Nisa	baik	sangat baik	baik	sangat baik	baik	sangat baik	baik	baik
14	raatameckha@gmail.com	raita meckha kh	baik	cukup baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik	baik	baik
15	fitridinda79@gmail.com	Dinda Fitri Ramadhani	baik	cukup baik	baik	baik	cukup baik	sangat baik	sangat baik	baik
16	bagassc01@gmail.com	bagas	sangat baik	sangat baik	baik	baik	sangat baik	baik	baik	baik
17	rinyasmin09@gmail.com	Yasmin	sangat baik	baik	baik	sangat baik	baik	sangat baik	baik	cukup baik
18	rivandarahel0@gmail.com	Rivanda Rahel Amandita	cukup baik	cukup baik	cukup baik	cukup baik	cukup baik	cukup baik	cukup baik	cukup baik
19	putrizafna6@gmail.com	Zafna Putri A.	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik
20	afasyahyuliana@gmail.com	Abah Himatu Syahina	baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	baik	sangat baik
21	fitriastuti09@gmail.com	fitri lusiati	sangat baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik	baik	cukup baik
22	alip9645@gmail.com	Alip Fajar Caputro	baik	sangat baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik
23	aditya.cahyono09@gmail.com	Adityayay	baik	baik	baik	baik	baik	cukup baik	cukup baik	baik
24										

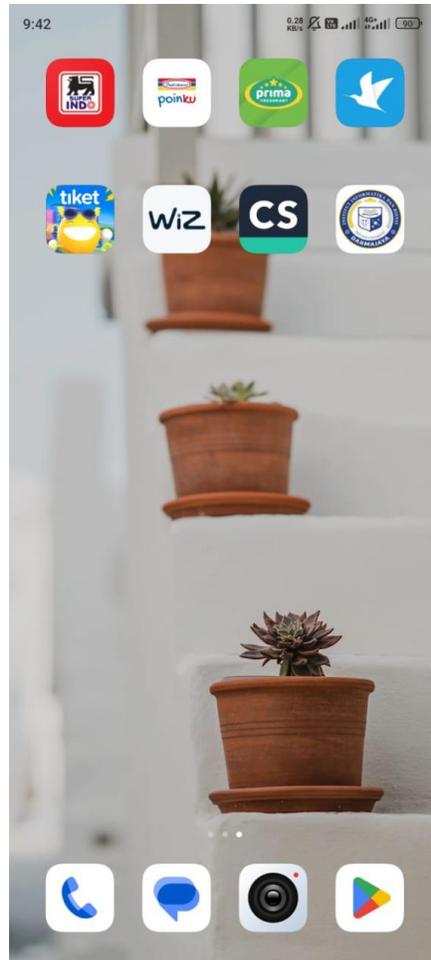
NO	PERTANYAAN	5	4	3	2	1
1	Menurut anda, bagaimana tingkat Kemudahan penggunaan aplikasi VR (tampilan/interface, navigasi, penggunaan controller, dsb)?	5	13	1	0	0
2	Seberapa puaskah anda dengan aplikasi media informasi gedung dan ruang berbasis VR?	6	11	3	0	0
3	Menurut penilaian anda bagaimana tampilan visual pada gedung dan visualisasi pada aplikasi VR?	4	14	2	0	0
4	Menurut anda, bagaimana tampilan visual pada gedung,ruangan,dan fasilitas yang terdapat pada aplikasi VR?	5	14	1	0	0

5	Menurut anda, bagaimana informasi gedung yang telah diberikan pada aplikasi VR?	6	11	3	0	0
6	Menurut anda, bagaimana informasi ruang yang ada pada tiap gedung yang telah diberikan pada aplikasi VR?					
7	Menurut anda, bagaimana informasi fasilitas yang ada pada Kampus yang telah diberikan pada aplikasi VR?	8	11	1	0	0
8	Menurut anda, bagaimana kualitas audio yang telah diberikan pada aplikasi VR?	9	7	3	0	0

Tabel lampiran 1. Proses Penilaian Aplikasi VR yang di buat

(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Pada gambar di atas penulis melakukan questioner melalui google form yang dimana terdapat 20 penilai yang sudah menginputkan penilaian mereka terhadap aplikasi VR yang sudah di buat oleh penulis .



gambar lampiran 17. Aplikasi Virtual Reality Darmajaya

(Dokumentasi : Krisna, 2023)

Gambar di atas adalah Tampilan logo aplikasi *virtual reality* darmajaya berbasis *android*

yang dapat di download menggunakan link google drive berikut ini :

https://drive.google.com/file/d/19MhS7wW-BtC_M6NtmPjLIH8wU-

[Cho9NE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/19MhS7wW-BtC_M6NtmPjLIH8wU-Cho9NE/view?usp=sharing)