DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran – 1 Listing Program

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UIElements;
public class Suaramute : MonoBehaviour
{
    private int VolumeLevel = 50;
    public AudioSource suara1;
    public AudioSource suara2;
    public AudioSource suara3;
    public AudioSource suara4;
    public AudioSource suara5;
    public AudioSource suara6;
    public AudioSource suara7;
    public AudioSource suara8;
    public AudioSource suara9;
    public AudioSource suara10;
    public Button tombolsuara;
     // Start is called before the first frame update
    public void mutesuara()
    {
        suara1.mute = true;
        suara2.mute = true;
        suara3.mute = true;
        suara4.mute = true;
        suara5.mute = true;
        suara6.mute = true;
        suara7.mute = true;
        suara8.mute = true;
        suara9.mute = true;
        suara10.mute = true;
    }
    public void anmutesuara()
    {
        suara1.mute = false;
        suara2.mute = false;
        suara3.mute = false;
        suara4.mute = false;
        suara5.mute = false;
        suara6.mute = false;
        suara7.mute = false;
        suara8.mute = false;
        suara9.mute = false;
        suara10.mute = false;
    }
}
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```
public class MiniMap : MonoBehaviour
{
    public Transform Player;
    private void LateUpdate()
    {
        Vector3 newPos = transform.position;
        newPos.y = transform.position.y;
        transform.position = newPos;
        transform.rotation = Quaternion.Euler(90, Player.eulerAngles.y, 0);
    }
}
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class VrLookWalk : MonoBehaviour
{
    public Transform vrCamera;
    public float toggleAngle = 30.0f;
    public float speed = 3.0f;
    public bool moveForward;
    private CharacterController cc;
    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        cc = GetComponent<CharacterController>();
    }
    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (vrCamera.eulerAngles.x >= toggleAngle && vrCamera.eulerAngles.x < 90.0f)
        {
            moveForward = true;
        }
        else
        {
            moveForward = false;
        }
        if (moveForward)
        {
            Vector3 forward = vrCamera.TransformDirection(Vector3.forward);

            cc.SimpleMove(forward * speed);
        }
    }
}
using UnityEngine;
using UnityEngine.XR.Management;
using System.Collections;
```

```
public class VRManager : MonoBehaviour
{
   // Memulai XR (Virtual Reality)
   public void EnableVR()
   {
      StartCoroutine(StartXR());
   }
     // Menghentikan XR (Virtual Reality)
   public void DisableVR()
   {
      StartCoroutine(StopXR());
   }
   // Coroutine untuk memulai XR
   private IEnumerator StartXR()
   {
      Debug.Log("Memulai XR...");

          // Memastikan XR loader diinisialisasi
                                    if (XRGeneralSettings.Instance.Manager.activeLoader == null)
      {
                          yield return XRGeneralSettings.Instance.Manager.InitializeLoader();
      }
       // Mengecek apakah inisialisasi berhasil
                                    if (XRGeneralSettings.Instance.Manager.activeLoader == null)
      {
                Debug.LogError("Gagal menginisialisasi XR.");
      }
      else
      {
          XRGeneralSettings.Instance.Manager.StartSubsystems();
          Debug.Log("XR Berjalan.");
      }
   }
    // Coroutine untuk menghentikan XR
   private IEnumerator StopXR()
   {
          Debug.Log("Menghentikan XR...");
       // Menghentikan subsistem XR
       XRGeneralSettings.Instance.Manager.StopSubsystems();
       XRGeneralSettings.Instance.Manager.DeinitializeLoader();
       yield return null;
       Debug.Log("XR Dihentikan.");
   }
}
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections;
```

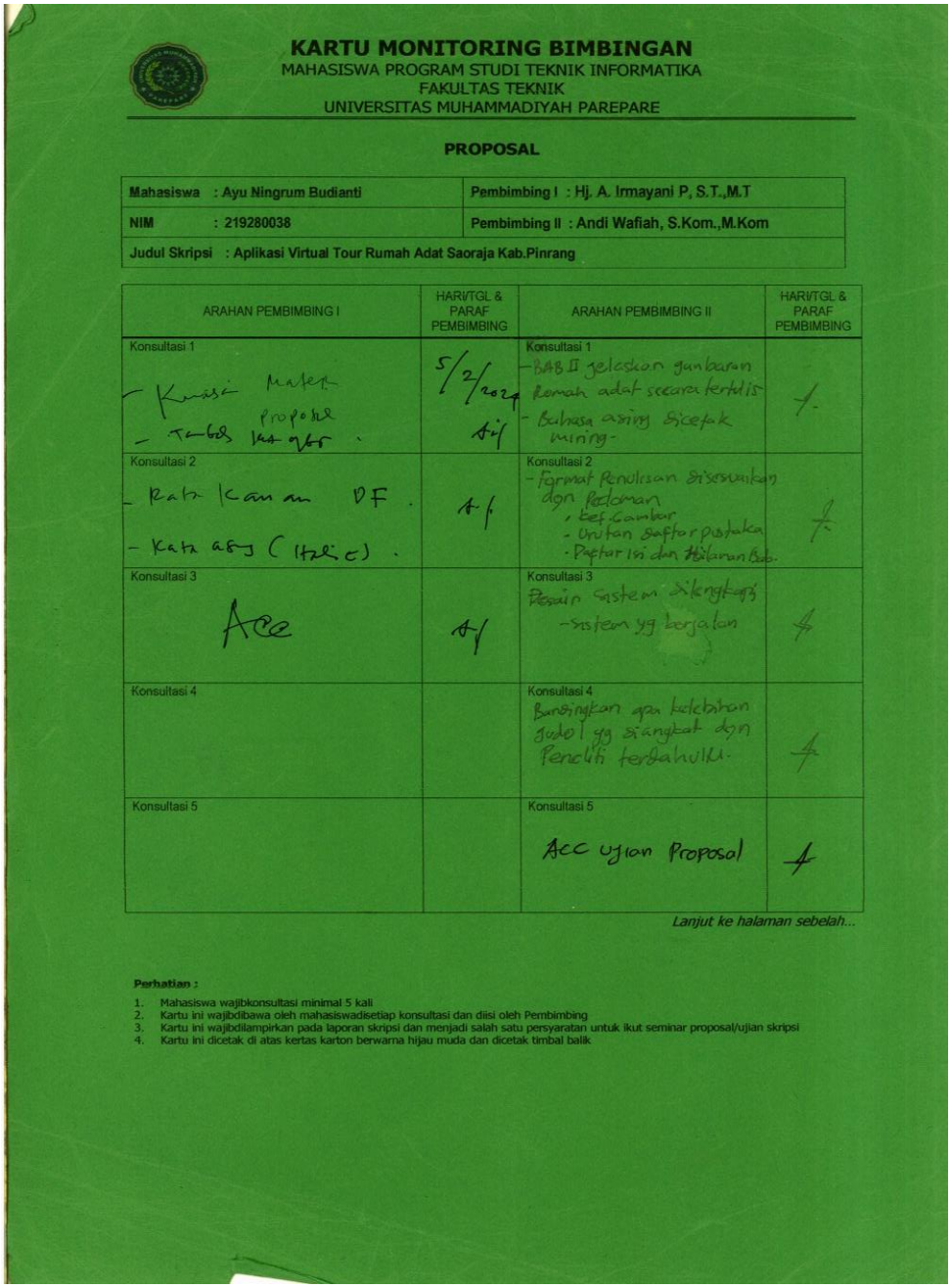
```
public class LoadingManager : MonoBehaviour
{
 public GameObject loadingScreen; // Hubungkan ini dengan LoadingCanvas
   public float defaultLoadingTime = 15f;  // Waktu loading default
   private float loadingTime;
   private void Start()
   {
                loadingTime = defaultLoadingTime; // Atur waktu loading default saat mulai
   }
    // Fungsi untuk mengubah waktu loading
    public void SetLoadingTime(float time)
   {
      loadingTime = time;
   }
   public void StartLoading()
   {
        // Mulai coroutine yang akan menampilkan loading screen dan berpindah ke scene VR
       StartCoroutine(LoadingSequence());
   }
            private IEnumerator LoadingSequence()
   {
        // Tampilkan layar loading
        loadingScreen.SetActive(true);

        // Tunggu selama waktu loading yang telah diatur
                yield return new WaitForSeconds(loadingTime);
         // Pindah ke scene yang berisi tampilan VR
        SceneManager.LoadScene("Sao raja");
   }
   IEnumerator LoadVRScene()
   {
      loadingScreen.SetActive(true);
                yield return new WaitForSeconds(loadingTime);
       SceneManager.LoadScene("Sao raja");
   }
}
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections;
public class MenuController : MonoBehaviour
{
            public GameObject loadingScreen; // Hubungkan ini dengan LoadingCanvas
   public float defaultLoadingTime = 5f; // Waktu loading default, bisa disesuaikan
```

```
    public void StartGame()
    {
        // Memulai transisi ke scene VR dengan menampilkan loading screen
        StartCoroutine(LoadVRScene());
    }
    private IEnumerator LoadVRScene()
    {
        // Tampilkan layar loading
        loadingScreen.SetActive(true);
        // Tunggu selama waktu loading yang ditentukan
        yield return new WaitForSeconds(defaultLoadingTime);
        // Muat scene VR dan unload scene menu untuk membebaskan memori
        AsyncOperation asyncLoad = SceneManager.LoadSceneAsync("Saoraja", LoadSceneMode.Single);
        while (!asyncLoad.isDone)
        {
            yield return null;
        }
        // Setelah scene VR selesai dimuat, matikan loading screen
        loadingScreen.SetActive(false);
    }
}
```

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.XR;
using System.Collections;
public class VRActivator : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        // Aktifkan mode VR saat scene dimuat
        StartCoroutine(SwitchToVR());
    }
    IEnumerator SwitchToVR()
    {
        XRSettings.LoadDeviceByName("Cardboard");
        yield return null;
        XRSettings.enabled = true;
    }
}
```

LAMPIRAN – 2 Kartu Monitoring Bimbingan Proposal



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

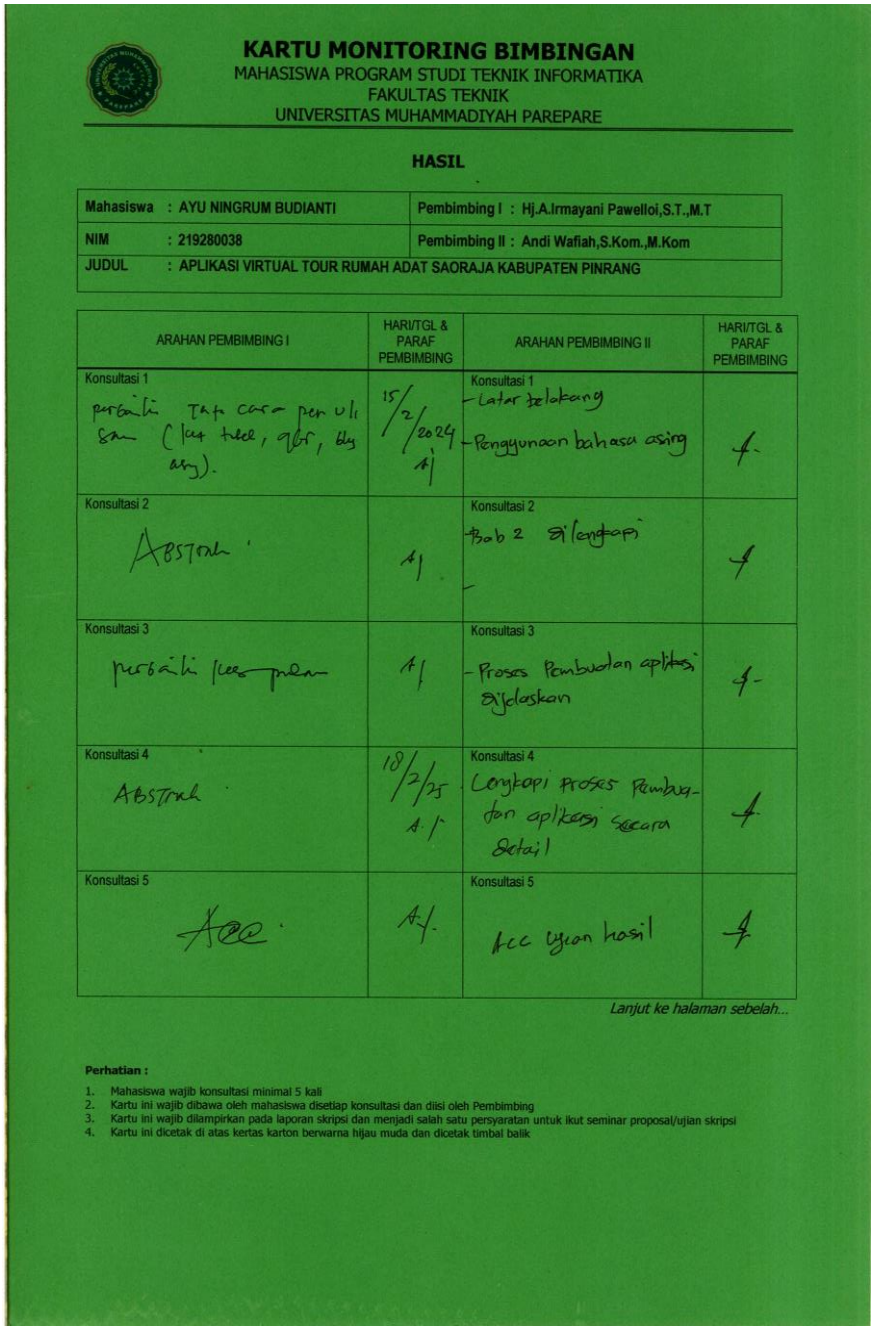
Mahasiswa : Ayu Ningrum Budianti	**Pembimbing I : Hj. A. Irmayani P, S.T.,M.T**
NIM : 219280038	**Pembimbing II : Andi Wafiah, S.Kom.,M.Kom**
Judul Skripsi : Aplikasi Virtual Tour Rumah Adat Saoraja Kab.Pinrang	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - Konsisi Materi Proposal - Tambah kata aduh.	5/2/2024	Konsultasi 1 - BAB II jelaskan gambaran Rumah adat secara tertulis - Bahasa asing disetak miring.	
Konsultasi 2 - Kata kamus DF. - Kata asing (Italic).		Konsultasi 2 - format Penulisan disesuaikan dgn pedoman , tet.Gambar - Urutan daftar pustaka - Daftar isi dan halaman Bab.	
Konsultasi 3 Acc		Konsultasi 3 Desain sistem dilengkapi -sistem yg berjalan	
Konsultasi 4		Konsultasi 4 Bandingkan apa kelebihan judul yg diangkat dgn Peneliti terdahulu.	
Konsultasi 5		Konsultasi 5 Acc ujian Proposal	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :
1. Mahasiswa wajibkonsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajibdibawa oleh mahasiswadisetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajibdilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

Lampiran – 3 Kartu Monitoring Bimbingan Hasil



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

HASIL

Mahasiswa : AYU NINGRUM BUDIANTI	Pembimbing I : Hj.A.Irmayani Pawelloi,S.T.,M.T
NIM : 219280038	Pembimbing II : Andi Wafiah,S.Kom.,M.Kom
JUDUL : APLIKASI VIRTUAL TOUR RUMAH ADAT SAORAJA KABUPATEN PINRANG	

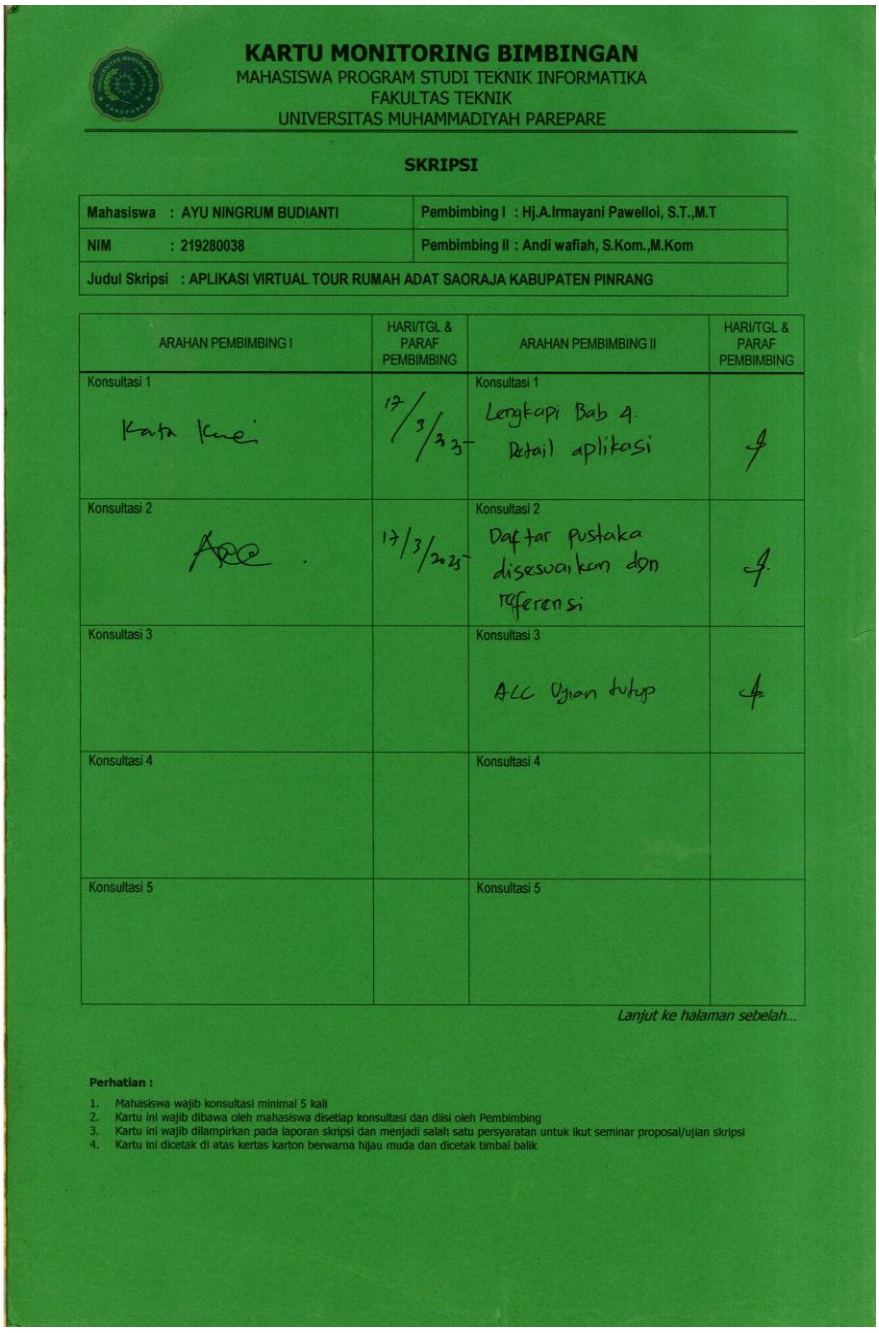
ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 perbaiki tata cara penulisan (font tulisan, gbr, dll nya).	15/2/2024	Konsultasi 1 - Latar belakang - Penggunaan bahasa asing	
Konsultasi 2 ABSTRAK		Konsultasi 2 Bab 2 di lengkapi	
Konsultasi 3 perbaiki kesalahan penulisan		Konsultasi 3 - Proses pembuatan aplikasi di jelaskan	
Konsultasi 4 ABSTRAK	18/2/25	Konsultasi 4 Lengkapi proses pembuatan aplikasi secara detail	
Konsultasi 5 Acc		Konsultasi 5 Acc ujian hasil	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

Lampiran – 4 Kartu Monitoring Bimbingan Skripsi



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

SKRIPSI

Mahasiswa : AYU NINGRUM BUDIANTI	Pembimbing I : Hj.A.Irmayani Pawelloi, S.T.,M.T
NIM : 219280038	Pembimbing II : Andi wafiah, S.Kom.,M.Kom
Judul Skripsi : APLIKASI VIRTUAL TOUR RUMAH ADAT SAORAJA KABUPATEN PINRANG	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 Kata kunci	17/3/2025	Konsultasi 1 Lengkapi Bab 4. Detail aplikasi	
Konsultasi 2 ACC.	17/3/2025	Konsultasi 2 Daftar pustaka disesuaikan dgn referensi	
Konsultasi 3		Konsultasi 3 ACC Ujian tutup	
Konsultasi 4		Konsultasi 4	
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

Lampiran – 5 Sertifikat Laboratorium Praktikum V



SERTIFIKAT

Nomor : 434/PRK/LB-TI/II.3.AU/D/2023

Diberikan Kepada :

Ayu Ningrum Budianti

NIM.219280038

Telah Menyelesaikan

PRAKTIKUM V

Laboratorium Teknik Informatika
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Parepare

Pada tanggal 16 Januari 2023 - 29 Maret 2023

Parepare, 15 Juni 2023

KETUA PRODI
TEKNIK INOFORMATIKA

Marlina. S.kom., M.kom
NBM. 1162 680

KEPALA
LABORATORIUM

Ir. Untung Suwardoyo, S.Kom., MT., IPP.
NBM. 1288 973

Nilai Praktikum laboratorium Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2023

MATERI	NILAI ANGKA
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	92,5
AUGMENTED DAN VIRTUAL REALITY	79,5
MIKROKONTROLER	80
PEMROGRAMAN MOBILE	89,5
RATA-RATA	85,38
NILAI HURUF	A