LAMPIRAN

Lampiran - 1 *Listing* Program

AppManager

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

public class AppManager :
MonoBehaviour
{

    public GameObject MainPanel,
TutorialPanel, AboutPanel;
    public List<GameObject>
UIAnimation = new
List<GameObject>();
    public float fadeTime = 1f;

    // Start is called before
the first frame update
    void Start()
    {
MainPanel.SetActive(true);

AboutPanel.SetActive(false);

TutorialPanel.SetActive(false);

StartCoroutine(ListAnimation())
;
    }

    IEnumerator ListAnimation()
    {
        foreach (var item in
UIAnimation)
        {

item.transform.localScale =
Vector3.zero;
        }
        foreach (var item in
UIAnimation)
        {

item.transform.DOScale(1f,
fadeTime).SetEase(Ease.OutBounc
e);
            yield return new
WaitForSeconds(0.25f);
        }
    }

    public void MenuPilihan()
    {

SceneManager.LoadScene("Pilihan
Menu");
    }

    public void
Menu3dVirtualTour()
    {

SceneManager.LoadScene("3D
Virtual Tour");
    }

    public void
Menu360VideoTour()
    {
   SceneManager.LoadScene("360
Video Tour");
    }

    public void MainMenu()
    {
SceneManager.LoadScene("MainMen
u");
    }

    public void MainMenuPanel()
    {

MainPanel.SetActive(true);

AboutPanel.SetActive(false);

TutorialPanel.SetActive(false);
    }
```

```
AboutPanel.SetActive(false);

TutorialPanel.SetActive(false);
    }

    public void
PetunjukMenuPanel()
    {

MainPanel.SetActive(false);

TutorialPanel.SetActive(true);
    }

    public void
AboutMenuPanel()
    {

MainPanel.SetActive(false);

AboutPanel.SetActive(true);
    }

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

LookAtTransform

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

public class LookAtTransform :
MonoBehaviour
{

      public Transform
CameraObj;
      public GameObject Target;

      // Update is called once
per frame
      void Update()
      {
Target.transform.LookAt(new
Vector3(CameraObj.position.x,
Target.transform.position.y,
CameraObj.position.z));

      Target.transform.forward
*= -1;
      }
}
```

SplashFade

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

public class SplashFade :
MonoBehaviour
{
      public Image splashImage;
      public string loadLevel;

      IEnumerator Start()
      {

      splashImage.canvasRendere
r.SetAlpha(0.0f);


            FadeIn();

            yield return new
WaitForSeconds(3f);



            FadeOut();

            yield return new
WaitForSeconds(2f);


      SceneManager.LoadScene(lo
adLevel);

      }



      void FadeIn()

      {
```

SliderMenuAnim

```
      using System.Collections;

using
System.Collections.Generic;

using UnityEngine;


public class SliderMenuAnim :
MonoBehaviour

{

    public GameObject
PanelMenu;


    public void ShowHideMenu()

    {

        if(PanelMenu != null)

        {

            Animator animator =
PanelMenu.GetComponent<Animator
>();

            if(animator !=
null)

            {

                bool isOpen =
animator.GetBool("show");


animator.SetBool("show",
!isOpen);

            }
```

ZoomObj

```
using System.Collections;

using
System.Collections.Generic;

using UnityEngine;


public class ZoomObj :
MonoBehaviour {


    public GameObject Object;


    private bool _ZoomIn;

    private bool _ZoomOut;

    public float Scale = 0.1f;


    // Update is called once
per frame

    void Update()

    {

        if (_ZoomIn)        {


Object.transform.localScale +=
new Vector3(Scale, Scale,
Scale);
        }

        if (_ZoomOut)
        {

Object.transform.localScale -=
new Vector3(Scale, Scale,
Scale);
        }
    }
    public void OnPressZoomIn()

    {

        _ZoomIn = true;

    }


    public void
OnReleaseZoomIn()

    {

        _ZoomIn = false;

    }
```

MouseLook

```
using UnityEngine;

// Very simple smooth mouselook modifier for the MainCamera in Unity
// by Francis R. Griffiths-Keam - www.runningdimensions.com

[AddComponentMenu("Camera/Simple Smooth Mouse Look ")]
public class MouseLook : MonoBehaviour
{
Vector2 _mouseAbsolute;

      Vector2 _smoothMouse;



      public Vector2 clampInDegrees = new Vector2(360, 180);

      public bool lockCursor;

      public Vector2 sensitivity = new Vector2(2, 2);

      public Vector2 smoothing = new Vector2(3, 3);

      public Vector2 targetDirection;

      public Vector2 targetCharacterDirection;

// Assign this if there's a parent object controlling motion, such as a Character Controller.

      // Yaw rotation will affect this object instead of the camera if set.

      public GameObject characterBody;
```

```
void Start()

      {

            // Set target direction to the camera's initial orientation.

            targetDirection = transform.localRotation.eulerAngles;



            // Set target direction for the character body to its inital state.

            if (characterBody) targetCharacterDirection = characterBody.transform.localRotation.eulerAngles;

      }

void Update()

      {

            // Ensure the cursor is always locked when set

            Screen.lockCursor = lockCursor;



            // Allow the script to clamp based on a desired target value.

            var targetOrientation = Quaternion.Euler(targetDirection);

            var targetCharacterOrientation = Quaternion.Euler(targetCharacterDirection);
```

```
      // Get raw mouse input
for a cleaner reading on more
sensitive mice.

            var mouseDelta =
new
Vector2(Input.GetAxisRaw("Mouse
X"), Input.GetAxisRaw("Mouse
Y"));



            // Scale input
against the sensitivity setting
and multiply that against the
smoothing value.

            mouseDelta =
Vector2.Scale(mouseDelta, new
Vector2(sensitivity.x *
smoothing.x, sensitivity.y *
smoothing.y));



            // Interpolate
mouse movement over time to
apply smoothing delta.

            _smoothMouse.x =
Mathf.Lerp(_smoothMouse.x,
mouseDelta.x, 1f /
smoothing.x);

            _smoothMouse.y =
Mathf.Lerp(_smoothMouse.y,
mouseDelta.y, 1f /
smoothing.y);



            // Find the
absolute mouse movement value
from point zero.

            _mouseAbsolute +=
_smoothMouse;

      // Clamp and apply the
local x value first, so as not
to be affected by world
transforms.
            if
(clampInDegrees.x < 360)

      _mouseAbsolute.x =
Mathf.Clamp(_mouseAbsolute.x, -
clampInDegrees.x * 0.5f,
clampInDegrees.x * 0.5f);

            var xRotation =
Quaternion.AngleAxis(-
_mouseAbsolute.y,
targetOrientation *
Vector3.right);

      transform.localRotation =
xRotation;

            // Then clamp and
apply the global y value.
            if
(clampInDegrees.y < 360)

      _mouseAbsolute.y =
Mathf.Clamp(_mouseAbsolute.y, -
clampInDegrees.y * 0.5f,
clampInDegrees.y * 0.5f);



      transform.localRotation
*= targetOrientation;



            // If there's a
character body that acts as a
parent to the camera
            if (characterBody)
            {
var yRotation =
Quaternion.AngleAxis(_mouseAbsolut
e.x,
characterBody.transform.up);

      characterBody.transform.l
ocalRotation = yRotation;

      characterBody.transform.l
ocalRotation *=
```

```
targetCharacterOrientation;

            }

            else

      {
                  var yRotation
=
Quaternion.AngleAxis(_mouseAbso
lute.x,
transform.InverseTransformDirec
tion(Vector3.up));

      transform.localRotation
*= yRotation;
            }
      }
}
```

FadeEffectScene

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

public class FadeEffectScene :
MonoBehaviour {

    public Texture2D
fadeOutTexture;
    public float fadeSpeed =
0.8f;
    private int drawDepth = -
1000;
    private float alpha = 1.0f;
    private int fadeDir = -1;
    void OnGUI()
    {
        alpha += fadeDir *
fadeSpeed * Time.deltaTime;
        alpha =
Mathf.Clamp01(alpha);
        GUI.color = new
Color(GUI.color.r, GUI.color.g,
GUI.color.b, alpha);
        GUI.depth = drawDepth;
GUI.DrawTexture(new Rect(0, 0,
Screen.width, Screen.height),
fadeOutTexture);
    }
```

```
    public float BeginFade(int
direction)
    {
        fadeDir = direction;
        return (fadeSpeed);
    }

    void OnLevelWasLoaded()
    {
        BeginFade(-1);
    }
}
```

ShowHideInfo

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

public class ShowHideInfo :
MonoBehaviour {

    public GameObject InfoText;
    private bool ShowInfo =
false;

    public void showhideInfo()
    {
        if (!ShowInfo)
        {

InfoText.SetActive(true);
            ShowInfo = true;
        }
        else
        {

InfoText.SetActive(false);
            ShowInfo = false;
        }
    }
    public void ShowPanelInfo()
    {

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

Lampiran - 2 Surat Pernyataan Bebas Plagiasi

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
Kampus II:Jl.Jend.Ahmad Yani Km.6 Parepare Telp (0421)22757

SURAT KETERANGAN

Nomor :643/PERPUSTAKAAN UMPAR/I.3/B/M-P/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Pariman Parid, S.I. Pust
NBM	: 1277 093
Jabatan	: Kepala Perpustakaan UMPAR

Menerangkan bahwa :

Nama	: FITRA ULVA
Nim	: 219280043
Fakultas/Prodi	: TEKNIK INFORMATIKA
Hasil Similarity	: 22%(Dua puluh dua persen)
Judul	: APLIKASI VIRTUAL TOUR WISATA DANTE PINE KAB. ENREKANG BERBASIS ANDROID.

Telah melakukan pengecekan kesamaan menggunakan aplikasi turnitin. Dengan ini menerangkan bahwa hasil similarity tersebut adalah ***Benar*** Sebagaimana terlampir. Adapun Kebenaran bebas plagiat merupakan tanggung jawab penulis dengan menandatangani pernyataan Bebas plagiat yang menjadi dokumen terpisah bersama hasil karya tulis Skripsi/Tesis/Disertasi*. Penulis wajib dan bersedia dimintai pertanggungjawaban terkait klaim dalam karya tulis ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Parepare, 22 Agustus 2025
Kepala Perpustakaan,

Pariman Parid, S.I. Pust
NBM : 1277 093

Tembusan Yth.
Ars

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE
Kampus II:Jl.Jend.Ahmad Yani Km.6 Parepare Telp (0421)22757

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

SAYA YANG BERTANDA TANGAN DI BAWAH INI:

Nama	: FITRA ULVA
Nim	: 219280043
Fakultas/Prodi	: TEKNIK INFORMATIKA
Hasil Similarity	: 22%(Dua puluh dua persen)
Judul	: APLIKASI VIRTUAL TOUR WISATA DANTE PINE KAB. ENREKANG BERBASIS ANDROID.

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA JUDUL TERSEBUT BENAR BEBAS DARI PLAGIAT , DAN APABILA PERNYATAAN INI TERBUKTI TIDAK BENAR MAKA SAYA BERSEDIA MENERIMA SANKSI KETENTUAN YANG BERLAKU.

DEMIKIAN SURAT PERNYATAAN INI SAYA BUAT UNTUK DIPERGUNAKAN SEBAGAIMAN MESTINYA.

PAREPARE, 22 Agustus 2025
YANG MEMBUAT PERNYATAN,

FITRA ULVA
219280043

Lampiran - 3 LOA Jurnal

Indonesian Journal of
Machine Learning and Computer Science
Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)
Yayasan Triwara Cendekia Wiyata
Jl. Tuah Karya Ujung Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Kota Pekanbaru – Riau
Website: https://irpi.or.id, Email: officialmalcom.irpi@gmail.com, Phone: 085275359942

LETTER OF ACCEPTANCE

Nomor: LOA-0024688/YTCW-IRPI/MALCOM/19/2025

Editor in Chief Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science (MALCOM) menerangkan, paper dengan:

Paper ID	:	19130
Judul	:	Virtual Tour Wisata Dante Pine Kabupaten Enrekang
Penulis	:	Fitra ulva, Ade Hastuty, Wahyuddin
Korespondensi	:	Fitra ulva
Afiliasi	:	Universitas Muhammadiyah Parepare

Berdasarkan hasil penilaian dari Editor dan Reviewer, paper tersebut **DITERIMA** untuk diterbitkan pada Jurnal MALCOM Volume 6 Nomor 1 Januari Tahun 2026. Demikian surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

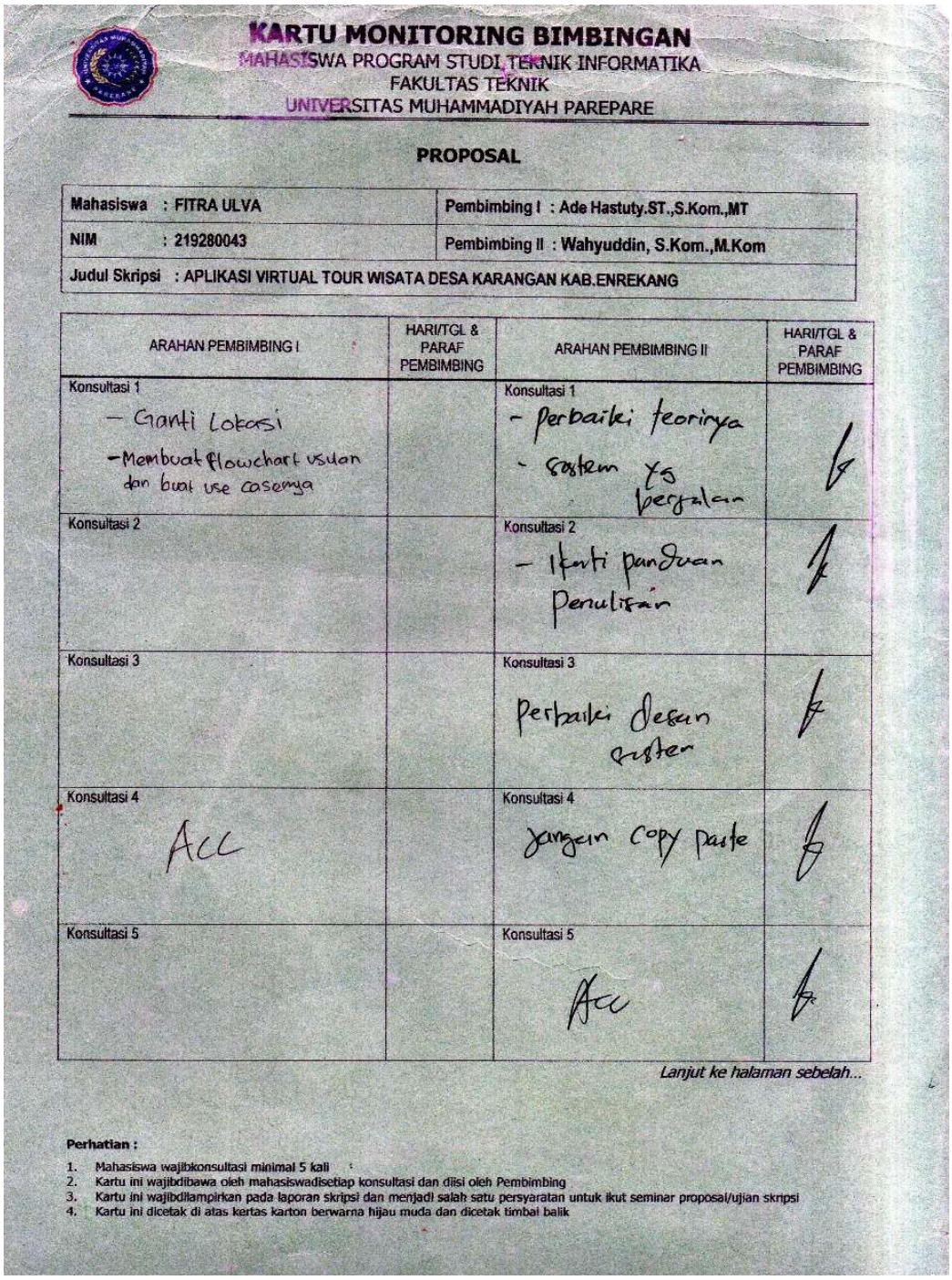
Pekanbaru, 29 Agustus 2025
Editor in Chief

Mustakim, S.T., M.Kom.
IRPI ID. 11201001

Nomor: 79/E/KPT/2023 (2021-2025)

MALCOM: Terakreditasi Sinta 4 Kemendikbud (SK No. 79/E/KPT/2023 Tanggal 11 Mei 2023)
IRPI – Mewujudkan Publikasi Ilmiah Kredibel dan Berkualitas di Indonesia

Lampiran - 4 Kartu Monitoring Bimbingan



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

PROPOSAL

Mahasiswa : FITRA ULVA	Pembimbing I : Ade Hastuty.ST.,S.Kom.,MT
NIM : 219280043	Pembimbing II : Wahyuddin, S.Kom.,M.Kom
Judul Skripsi : APLIKASI VIRTUAL TOUR WISATA DESA KARANGAN KAB.ENREKANG	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - Ganti Lokasi -Membuat flowchart usulan dan buat use casenya		Konsultasi 1 - perbaiki teorinya - sistem yg berjalan	
Konsultasi 2		Konsultasi 2 - Ikuti panduan penulisan	
Konsultasi 3		Konsultasi 3 perbaiki desain sistem	
Konsultasi 4 ACC		Konsultasi 4 jangan copy paste	
Konsultasi 5		Konsultasi 5 Acc	

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

KARTU MONITORING BIMBINGAN

MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

HASIL

Mahasiswa : FITRA ULVA	Pembimbing I : Ade Hastuty. ST., S.Kom., MT
NIM : 219280043	Pembimbing II : Wahyuddin, S. Kom.,M.Kom
Judul Skripsi : APLIKASI VIRTUAL TOUR WISATA DANTE PINE KAB. ENREKANG	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 lengkapi artikel di bab 2		Konsultasi 1 - ikuti pandemi - Abstrak	
Konsultasi 2 Teori Flowchart kutip di buku ibu		Konsultasi 2 - perbaiki 360°	
Konsultasi 3 Teori white Box dan Black Box		Konsultasi 3 Acc hasil	
Konsultasi 4 Abstrak isinga bab 1 s/d 5		Konsultasi 4 Acc ujian tutup	
Konsultasi 5 Kutip 3 Artikel 6-5 Scholar Ibu - Acc ujian skripsi		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

Lanjutan ...

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 6		Konsultasi 6	
Konsultasi 7		Konsultasi 7	
Konsultasi 8		Konsultasi 8	
Konsultasi 9		Konsultasi 9	
Konsultasi 10		Konsultasi 10	

Parepare, 8 Agustus 2025

Mengetahui
Ketua Program Studi

Mughaffir Yunus, S.T., M.T
NBM. 1252 809

Mahasiswa

FITRA ULVA
NIM. ***219280043***

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