

**Lampiran 1** Daftar Riwayat Hidup

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Data Pribadi

Nama : Taufiq Zulyadi  
No. KTP : 3173072204951001  
TTL : Jakarta, 22 April 1995  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Laki – Laki  
Alamat : Jl. Tri Darma RT.010 / RW.008 No.39,  
Keluraha Kemanggis an, Kecamatan  
Palmerah, Jakarta Barat, 11480.  
No. Telp : 082297391515  
E-Mail : opickzulyadi@gmail.com



Riwayat Pendidikan

2000 – 2001 TK AISYIYAH 66 Raden Fatah, Tangerang  
2001 – 2007 SD NEGERI SUDIMARA 07 Ciledug, Tangerang  
2007 – 2010 SMP NEGERI 24 Pondok Bahar, Tangerang  
2010 – 2013 SMK SATTRIA Srengseng, Jakarta Barat  
2013 – Sekarang UNIVERSITAS ESA UNGGUL, Jakarta Barat

**Lampiran 2** Hasil Wawancara

**HASIL WAWANCARA**

Narasumber : SUHARDI  
Jabatann : 3D Artist  
PT. GARISPRADA  
Jl. Pondok Betung Raya, No. 89 Bintaro Sektor 3  
Tangerang Selatan, 15225  
Jenis Kelamin : Laki – laki  
No Telepon/HP : 085782142763  
Tanggal : Rabu, 19 Juli 2017

Pertanyaan :

1. Apa saja yang digunakan untuk melakukan promosi penjualan rumah ?
2. Berapa biaya yang dibutuhkan untuk melakukan promosi penjualan rumah tersebut ?
3. Hambatan apa saja yang di alami pada saat melakukan promosi ?
4. Bagaimana tanggapan anda tentang VR (*virtual reality*) ?

Jawaban :

Jakarta, 19 Juli 2017

Narasumber,

**SUHARDI**

# Universitas Esa Unggul

Lampiran 2 Hasil Wawancara

## HASIL WAWANCARA

Narasumber : SUHARDI  
Jabatan : 3D Artist  
PT. GARISPRADA  
Jl. Pondok Betung Raya, No. 89 Bintaro Sektor 3  
Tangerang Selatan, 15225  
Jenis Kelamin : Laki – laki  
No Telepon/HP : 085782142763  
Tanggal : Rabu, 19 Juli 2017

### Pertanyaan :

1. Apa saja yang digunakan untuk melakukan promosi penjualan rumah ?
2. Berapa biaya yang dibutuhkan untuk melakukan promosi penjualan rumah tersebut ?
3. Hambatan apa saja yang di alami pada saat melakukan promosi ?
4. Bagaimana tanggapan anda tentang VR (virtual reality) ?

### Jawaban :

- 1 - Stand  
- Brosur  
- Image 3D  
- Video Animasi  
- maket
- 2 - Brosur Rp. 10.000 /RIS  
- image 3D Rp.500 - 1.500.000 /image view minimal 5.  
- Video animasi Rp 5.000.000 -10.000.000 /menit  
durasi standart 3 menit  
- maket Rp. 5.000.000 - 30.000.000 tergantung desain  
layot, skala dan tipe rumah  
- Stad 200 - 750.000 /hari tergantung lokasi
- 3 - lokasi  
- minimisa Penanaman customer terhadap image 3D.  
- makanya pembuatan video animasi dan maket
- 4 - maket menjelaskan kepada customer tentang rancangan Penanaman image 3D

Jakarta, 19 Juli 2017

Narasumber,



SUHARDI

L2-1



**Gambar L2.1** Hasil Wawancara Narasumber



**Gambar L2.2** Hasil Wawancara Narasumber

### Lampiran 3 Source Code

#### Walktrue :

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class walktrue : MonoBehaviour {

    public GameObject ground;
    public bool walking;
    private Vector3 spawnPoint;

    public static walktrue turunan;

    void Awake()
    {
        turunan = this;
    }

    // Use this for initialization
    void Start () {
        spawnPoint = transform.position;
        walking = false;
    }

    // Update is called once per frame
```

```

void Update () {
    if (walking==true){
        print("lagi jalan");
        transform.position = transform.position +
Camera.main.transform.forward * .5f * Time.deltaTime;
    }
    if (transform.position.y < -10f){
        transform.position = spawnPoint;
    }

    /*Ray ray = Camera.main.ViewportPointToRay(new
Vector3(.5f, .5f, 0));
RaycastHit hit;
    if (Physics.Raycast(ray, out hit)){
        if (hit.collider.name.Contains("plane")){
            walking = false;
        }
        else{
            walking = true;
        }
    }*/
}
}

```

**Trigger :**

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class trigger : MonoBehaviour {

    void OnTriggerEnter(Collider obj)
    {
        print("trigger enter");
        if (obj.gameObject.name == "jalan")
        {
            print("mulai jalan");
            walktrue.turunan.walking = true;
        }
        if (obj.gameObject.name == "berhenti")
        {
            print("mulai berhenti");
            walktrue.turunan.walking = false;
        }
    }
}
```

**Pintu :**

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class pintu : MonoBehaviour
{

    public Animator PintuAnimasi;
    void OnTriggerEnter(Collider obj)
    {

        if (obj.gameObject.tag == "pintu")
        {
            print("test");
            PintuAnimasi.SetBool("pintubuka",true);
        }
    }

    void OnTriggerExit(Collider obj)
    {
        if (obj.gameObject.tag == "pintu")
        {
            PintuAnimasi.SetBool("pintubuka",false);
            PintuAnimasi.Play("Tutup");
        }
    }
}
```