

SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI PANORAMA
DENGAN MENGGUNAKAN *UNITY HUB* BERBASIS
ANDROID



Diajukan oleh:

Arga Aprilian Putra Jaya

20180140099

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2022

**PEMBUATAN APLIKASI PANORAMA
DENGAN MENGGUNAKAN *UNITY HUB* BERBASIS
ANDROID
SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu**

Jurusan Teknologi Informasi



Diajukan oleh:

Arga Aprilian Putra Jaya

20180140099

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arga Aprilian Putra Jaya

NIM : 20180140099

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul "**Pembuatan Aplikasi Panorama dengan Menggunakan Unity Hub Berbasis Andorid**" tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat tertulis ataupun diterbitkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 11 Januari 2023

Yang Menyatakan


METERAI
TEMPEL
00AKX213910977

Arga Aprilian Putra Jaya

MOTTO

Nasi garam dan air tajin yang dahulu aku makan tidak, membuatku kalah bersaing dengan orang yang dahulu memakan nasi daging dan susu.

Banyak orang beruntung karena dilahirkan dengan materi yang berlimpah tetapi sisanya lebih beruntung karena dilahirkan dengan tulang dan hati yang kuat untuk mendapatkan semua.

Kata orang untuk menulis sebuah skripsi membutuhkan dua momen yang pertama ketika kamu jatuh cinta dan yang kedua ketika kamu putus cinta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Aplikasi Panorama dengan Menggunakan *Unity Hub* Berbasis *Andorid*”**

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang semoga syafaatnya kita dapatkan di Hari Akhir kelak. Skripsi ini merupakan persyaratan bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana dan semoga gelar ini dapat bermanfaat untuk orang banyak, keluarga maupun diri sendiri. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

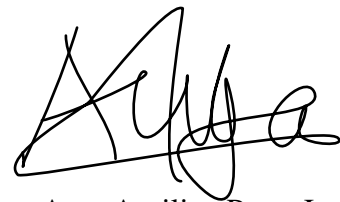
1. Allah SWT, atas segala kemudahan, tuntunan, kesehatan dan keselamatan yang diberikan kepada penulis selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan tugas akhir sehingga dapat terselesaikan tanpa suatu halangan apapun.
2. Kedua Orang tua yang telah memberikan motivasi, do'a dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Cahya Damarjati, S.T. M. eng., Ph.D. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Ir. Dwijoko purbohadi, M.T. selaku dosen pembimbing I dan ibu Laila Ma'rifatul Azizah, S.Kom, M.I.M. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing saya dalam penulisan skripsi ini
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu tanpa mengurangi rasa hormat.

6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Teknologi Informasi yang telah membimbing dan membagi ilmu selama perkuliahan.
7. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang ikut berpartisipasi dalam proses pembuatan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, Januari 2023



Arga Aprilian Putra Jaya

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
INTISARI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Panorama	10
2.2.2 Unity Hub	10
2.2.3 Android	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Alat	12
3.2 Tahap Penelitian	13

3.2.1	Studi Literatur	14
3.2.2	Perancangan Aplikasi.....	14
3.2.3	Desain Proyek	14
3.2.4	Pengambilan Data.....	15
3.2.5	Pembuatan Aplikasi.....	15
3.2.6	Pengujian Sistem.....	15
3.3	Perancangan Unified Modelling Language (UML).....	15
3.3.1	Use Case Diagram	15
3.3.2	Activity Diagram.....	16
3.4	Implementasi Aplikasi	17
3.4.1	Sphere	17
3.4.2	Foto Panorama.....	19
3.4.3	Main Camera.....	26
3.4.4	Next Button.....	32
3.4.5	Proses Pembuatan Aplikasi.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Hasil dan Pembahasan Implementasi.....	40
4.1.1	Gerbang Utama.....	40
4.1.2	Gedung A.R Fachruddin A dan B.....	41
4.1.3	Sportorium	42

4.1.4	Cafe UMY	42
4.1.5	Pascasarjana.....	43
4.1.6	Kantin atau UMY Boga.....	43
4.1.7	Lapangan Bintang dan Masjid	44
4.1.8	Bundaran Pasca	44
4.1.9	Fasilitas Olahraga.....	45
4.1.10	Gedung Baru	46
4.1.11	Masjid Kampus.....	47
4.1.12	Ruang Kelas.....	47
4.2	Hasil Survei	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN.....		54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Alir	13
Gambar 3. 2 Use Case Diagram	16
Gambar 3. 3 Activity Diagram.....	17
Gambar 3. 4 Sphere.....	18
Gambar 3. 5 Sphere Setting	18
Gambar 3. 6 Panorama Gerbang Utama	19
Gambar 3. 7 Panorama Gedung A.R Fachruddin A dan B	19
Gambar 3. 8 Panorama Sportorium.....	20
Gambar 3. 9 Panorama Café UMY	20
Gambar 3. 10 Panorama Pascasarjana	21
Gambar 3. 11 Panorama Kantin	21
Gambar 3. 12 Panorama Taman Bintang	22
Gambar 3. 13 Panorama Simpang Pasca.....	22
Gambar 3. 14 Panorama Fasilitas Olahraga	23
Gambar 3. 15 Panorama Lapangan Sepakbola.....	23
Gambar 3. 16 Panorama Gedung Baru	24
Gambar 3. 17 Panorama Masjid UMY	24
Gambar 3. 18 Panorama Ruang Kelas	25
Gambar 3. 19 Image Settings	25
Gambar 3. 20 Images Settings (2).....	26
Gambar 3. 21 Main Camera	27

Gambar 3. 22 Main Camera Settings	27
Gambar 3. 23 Icon Next	32
Gambar 3. 24 Scene	35
Gambar 3. 25 Tampilan Main Camera.....	36
Gambar 3. 26 Script Function Camera (1).....	36
Gambar 3. 27 Script Function Camera (2).....	37
Gambar 3. 28 Script Function Camera (3).....	37
Gambar 3. 29 Arrow Button Scene	38
Gambar 3. 30 Sceipt Function Button.....	38
Gambar 3. 31 Build Settings Scenes	39
Gambar 4. 1 Scene Gerbang Utama	41
Gambar 4. 2 Scene Gedung A.R Fachruddin A dan B.....	41
Gambar 4. 3 Scene Sportorium	42
Gambar 4. 4 Scene Café UMY	42
Gambar 4. 5 Scene Pascasarjana.....	43
Gambar 4. 6 Scene Kantin	44
Gambar 4. 7 Scene Lapangan Bintang.....	44
Gambar 4. 8 Scene Bundaran Pasca.....	45
Gambar 4. 9 Scene Fasilitas Olahraga	45
Gambar 4. 10 Scene Lapangan Sepakbola.....	46
Gambar 4. 11 Scene Gedung Baru.....	46
Gambar 4. 12 Scene Masjid Kampus.....	47
Gambar 4. 13 Scene Ruang Kelas.....	48

Gambar 4. 14 Hasil Survei 49