

Lampiran 1. Lembar Bimbingan

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ERI FADILA
 NIM : 2016 6904 0016
 Jurusan : Teknik Informatika
 Konsentrasi : Mobile
 Judul : Pengembangan Game Edukasi
 Tumbuhan 3D Android Menggunakan Metode Waterfall

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T. Tangan Pembimbing	Keterangan
Jumab	3/4 2020	I	Revisi Latar belakang masalah.	Ju	
Selasa	7/4 2020	I	Revisi Latar belakang Masalah.	Ju	
Senin	13/4 2020	I	Revisi Rumusan masalah dan tujuan	Ju	
Minggu	19/4 2020	II	penelitian terkait	Ju	
Selasa	21/4 2020	II	Landasan Teori	Ju	
Selasa	28/4 2020	II	Revisi penelitian dan perincian judul	Ju	

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : EMILY FARIDA
 NIM : 2016.6001.0016
 Jurusan : Teknik Informatika
 Konsentrasi : Mobile
 Judul : _____

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T. Tangan Pembimbing	Keterangan
Senin	11/5/2020	III	Kerangka Pemikiran	Jhr.	
Kamis	21/5/2020	III	Metodologi Penelitian	Jhr.	
Sabtu	20/6/2020	III	Tahapan pengembangan game.	Jhr.	
Rabu	27/6/2020	IV	Artikel penelitian	Jhr.	
Sabtu	25/7/2020	IV	Implementasi	Jhr.	
Rabu	29/7/2020	IV	Parasi bab IV	Jhr.	

Lampiran 2. Seminar Proposal

KARTU SEMINAR

Nama : Eri Fadila
 Nim : 2016200016
 Prodi : Informatika
 Fakultas : Teknik

NO	Tanggal	Judul Seminar yang diikuti	Dosen Pendamping	Tanda Tangan	Keterangan
1	20 / April 2017	Perencanaan cuaca menggunakan Adaptive Neuro Fuzzy Inference System (ANFIS)	Bachrud Zurul Abidin M. Kom.		Moh. Hasanudin
2	20 / April 2017	Identifikasi jenis buah menggunakan algoritma (k-NN) dg ekstraksi fitur Histogram	Rahmad Zainul Abidin M. Kom.		Risli
3	20 / April 2017	Audioteknologi teknologi informasi pd proses pendidikan SDM bidang teknologi informasi pd PT-DUTA BERTI	Rachmad Zainul Abidin M. Kom.		Siti Aminah
4	20 / April 2017	Sistem Pengaman pengiriman file email dg menggunakan Steganografi Circle Addition	Arif Faidan S. Kom, M. Kom.		Suziah.
5	20 / April 2017	Praktik hasil pami lu logistik menggunakan algoritma C4.5 berbasis backware elimination	Arif Faidan S. Kom, M. Kom.		
6	20 / April 2017	penetapan Citra digital y/ deteksi gambar warna berlainan menggunakan metode HSB & SVM	Arif Faidan S. Kom, M. Kom.		
7	20 / April 2017	APLIKASI PENGECANAN SERTUAN KEPULAUAN RI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID	Arif Faidan S. Kom, M. Kom.		
8	19 / April 2018	Praktik Praktika Kaur menguraikan Metode fuzzy inference sistem Mamdani dan Sugeno	Arif Tri Arando M. Kom.		Muhammad Rizki
9	19 / April 2018	Klasifikasi Tumor otak jinak (benigna) dan ganas (maligna) menggunakan ekstraksi fitur gray level coarsness matrix & SVM. (sifat vector machine)	Arif Tri Arando, M. Kom.		Rohanawati.
10	19 / April 2018	Aplikasi pembelajaran bahasa arab y/ anak usia dini berbasis Android menggunakan speech Recognition.	Arif Tri Arando, M. Kom.		Ach. Nurul

Catatan : kartu ini digandakan dan di lampirkan sebagai syarat ujian skripsi
 Syarat ujian skripsi Minimal Mengikuti 5 kali Seminar

KARTU SEMINAR

Nama : Eti Fadila
 Nim : 2016009006
 Prodi : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik

	NO	Tanggal	Judul Seminar yang diikuti	Dosen Pendamping	Tanda Tangan	Keterangan
Asung Lubra	1	21 Maret 2019	Penerapan Mikrokontroler Arduino pada Cepuk Pintar untuk mendeteksi objek berbahaya bagi pemancaran sinar infra	Moch Lutfi S.Kom, M.Kom		R. Zamul Aladin
M. Maulana Ishag	2	"	Sistem Absensi Guru Berbasis Web menggunakan finger print	"		M. Faisal, A.
M. Afif Hidarochullah	3	"	Pronancangan Sistem Pendeteksi Dini gempa Bumi Dengan Menggunakan Arduino Uno Berbasis SMS Gateway	"		Afif Firdaus
Barca	4	"	Perancangan Kriptografi Menggunakan Algoritma DES & Algoritma RSA & Keamanan Data	"		Afif Firdaus
Umi Rahmah Saidiyah	5	22 Maret 2019	Penerapan Aplikasi Pencapaian Mahasiswa Berbasis Android di LTP	M. Miron Pasiaji, S.Kom M.Kom		Achmad Basa E.
M. Kholil Husbi	6	"	Penerapan Algoritma Dfs 2, Backtracking, Sbg Mekanisme Penyelesaian dari Game Sifat Labirin	"		Wahidin Guskhel Husbi
M. Afkar Popma	7	"	Implementasi forecasting per selesaian bahan baku kertas Art Paper untuk Mula-mula Advertising menggunakan AFIMA	Endang "		D. Hafid
	8					
	9					
	10					

Catatan : kartu ini digandakan dan di lampirkan sebagai syarat ujian skripsi
 Syarat ujian skripsi Minimal Mengikuti 5 kali Seminar

Lampiran 3. SCRIPT ATAU KODE PROGRAM

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

public class FirstPersonController : MonoBehaviour
{
    // References
    public Transform cameraTransform;
    public CharacterController characterController
;

    // Player settings
    public float cameraSensitivity;
    public float moveSpeed;
    public float moveInputDeadZone;

    // Touch detection
    int leftFingerId, rightFingerId;
    float halfScreenWidth;

    // Camera control
    Vector2 lookInput;
    float cameraPitch;

    // Player movement
    Vector2 moveTouchStartPosition;
    Vector2 moveInput;
```

```

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        // id = -1 means the finger is not being tracked
        leftFingerId = -1;
        rightFingerId = -1;

        // only calculate once
        halfScreenWidth = Screen.width / 2;

        // calculate the movement input dead zone
        moveInputDeadZone = Mathf.Pow(Screen.height / moveInputDeadZone, 2);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        // Handles input
        GetTouchInput();

        if (rightFingerId != -1) {
            // Only look around if the right finger is being tracked
            Debug.Log("Rotating");
            LookAround();
        }
    }

```

```

        if (leftFingerId != -1)
        {
            // Only move if the left finger is being tracked
            Debug.Log("Moving");
            Move();
        }
    }

    void GetTouchInput() {
        // Iterate through all the detected touches
        for (int i = 0; i < Input.touchCount; i++)
        {
            Touch t = Input.GetTouch(i);

            // Check each touch's phase
            switch (t.phase)
            {
                case TouchPhase.Began:

                    if (t.position.x < halfScreenWidth && leftFingerId == -1)
                    {
                        // Start tracking the left finger if it was not previously being tracked
                        leftFingerId = t.fingerId;

                        // Set the start position for the movement control finger

```

```

        moveTouchStartPosition = t
        .position;
    }
    else if (t.position.x > halfSc
reenWidth && rightFingerId == -1)
    {
        // Start tracking the righ
tfinger if it was not previously being tracked
        rightFingerId = t.fingerId
;
    }

    break;
case TouchPhase.Ended:
case TouchPhase.Canceled:

    if (t.fingerId == leftFingerId
)
    {
        // Stop tracking the left
finger
        leftFingerId = -1;
        Debug.Log("Stopped trackin
g left finger");
    }
    else if (t.fingerId == rightFi
ngerId)
    {
        // Stop tracking the right
finger
        rightFingerId = -1;

```



```

        Debug.Log("Stopped trackin
g right finger");
    }

    break;
    case TouchPhase.Moved:

        // Get input for looking aroun
d
        if (t.fingerId == rightFingerI
d)
        {
            lookInput = t.deltaPositio
n * cameraSensitivity * Time.deltaTime;
        }
        else if (t.fingerId == leftFin
gerId) {

            // calculating the positio
n delta from the start position
            moveInput = t.position -
moveTouchStartPosition;
        }

        break;
    case TouchPhase.Stationary:
        // Set the look input to zero
if the finger is still
        if (t.fingerId == rightFingerI
d)
        {

```

```

        lookInput = Vector2.zero;
    }
    break;
}
}

void LookAround() {

    // vertical (pitch) rotation
    cameraPitch = Mathf.Clamp(cameraPitch -
lookInput.y, -90f, 90f);
    cameraTransform.localRotation = Quaternion
.Euler(cameraPitch, 0, 0);

    // horizontal (yaw) rotation
    transform.Rotate(transform.up, lookInput.x
);
}

void Move() {

    // Don't move if the touch delta is shorter
than the designated dead zone
    if (moveInput.sqrMagnitude <= moveInputDea
dZone) return;

    // Multiply the normalized direction by th
e speed
    Vector2 movementDirection = moveInput.norm
alized * moveSpeed * Time.deltaTime;

```

```
        // Move relatively to the local transform'  
s direction  
        characterController.Move(transform.right *  
movementDirection.x + transform.forward * movemen  
tDirection.y);  
    }  
}
```

Lampiran 4. CURICULUM VITAE

A. Biodata Pribadi

1. Nama : ENI FADILA
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat tgl lahir : Pasuruan, 27 Maret 1993
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Status : menikah
6. Tinggi, Berat Badan : 145 cm, 42 kg
7. Agama : Islam
8. Alamat : Dusun Garman Desa Sekarmojo, Kec. Purwosari, Kab. Pasuruan, Jawa Timur
9. No. HP : 085 646 200 867
10. E-mail : ainyfadila@gmail.com



B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri Tejowangi 1 (1999-2005)
2. SMP : SMP Negeri 2 Purwodadi (2005-2008)
3. SMK : SMA 45 Purwodadi (2008-2011)
4. Perguruan Tinggi : Universitas Yudharta Pasuruan, Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1 (2016-2020)

C. Pengalaman Kerja

1. Staff Kantor Perusahaan Sepatu CV. La Bagoes (2011-2013)
2. Management Penjualan Kosmetik di toko Istana Lawang (2013-2015)

D. Pengalaman Organisasi

1. Himpunan Mahasiswa Informatika /HUMANIKA (2018-2019)
2. UKM Pagar Nusa Satria Agung (2016-2017)

E. Kemampuan

1. Editing (CorelDraw)
2. Microsoft Office (Word, Excel, Power Point)
3. 3D modelling