

LAMPIRAN LAMPIRAN

1. Hasil FunTesting

Nama Facebook Anda	Nomor keburutn (ngn 1-50)	Nama asli Anda	Alamat Anda	Apakah Game sudah menarik untuk dimainkan	Apakah Game Mudah untuk dimainkan	Apakah Game Memuaskan untuk dimainkan	Apakah Desain Game sudah Baik	Apakah Desain Game terlihat sulit untuk dimainkan
2020/07/2 Zidhi Nindian	26 Zidhi NindianToko		Purwokerto	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup
2020/07/2 basagei	27 Jeff Mquadi		Oklatoma	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup
2020/07/2 Hasi Salahuddin Setiawan	32 Hasi Salahuddin Setiawan		Jl. Trovian Gg.1 No. 4	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup
2020/07/2 ander	44 Ander		Banjenegara	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup
2020/07/2 Ely satrio Sridubur	22 Ely Satrio Sridubur		Kab.Singajung,Sumeru Utara	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup
2020/07/2 Vicky Prayudha	28 Vicky Prayudha		Patehbang, himyachuddi (orang bandud2	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup
2020/07/2 Aras wahyu wiguna	7 Aras wahyu wiguna		Bumi sari mekranjayi,kab. Bandung	Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik
2020/07/2 Dimas Mahyu	6 Dimas Mahyu Wurchyo		Kediri,jatin	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup
2020/07/2 Farid dyd	7 Farid		Lamongan	Kurang	Baik	Cukup	Kurang	Cukup
2020/07/2 Yusanoto R Rama	25 Rama		Gubeng,sirangga V no 8, surebaya	Baik	Sangat Baik	Cukup	Cukup	Baik
2020/07/2 haiti supardin	24 haiti supardin		Bandung,In,ragarsh	Cukup	Cukup	Sangat Kurang	Kurang	Kurang
2020/07/2 amoy il	12 Ekei Putra		Puspitak, Tangerang Selatan	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup
2020/07/2 Afifkri	38 Nur Muhammad Afifkri		Kepapareame	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup	Sangat Baik	Cukup
2020/07/2 Rizki Arto	9 M. Rizki Arto		BaliKoppa, Meksasar	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2020/07/2 Edoard Markus Palewa	Edoard Markus Palewa		BaliKoppa	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2020/07/2 Hamid Aizen	M. Hamid Aizen		Ketapang	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2020/07/2 Nover Firdolin	15 Nover Firdolin		Sarang Banten	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik
2020/07/2 Iykyky	44 Muhammad Harjudi		Lampung	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2020/07/2 Pradi Wasis P	26 Pecksi		Gurunng,utrt, jogor	Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	Cukup
2020/07/2 Beafi Pramuja Al Hasrif	30 Beafi Pramuja Al Hasrif		Keruing campu,ort 04 ut	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2020/07/2 Sadi Rex	14 Muhammad Hsasal Hafie		Pekalongan, Jateing	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik
2020/07/2 ada dehi	420 ada dehi		prasiy bng	Sangat Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik
2020/07/2 Rfiki Sulpitara	19 Rfiki Sulpitara		Jl. Lamurt 3RM5 Sikon Kepanjen	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik
2020/07/2 Afif	4 Afif Mahyu kumhawan		Mojolero, Jawa Timur	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik
2020/07/2 Beagus Wime	29 Muhammad Beagus		Jl.Bahampar 3Kranat,jati,Jakarta timur	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Cukup	Sangat Baik
2020/07/2 Nurali Htsi	7 Muhammad Nurali Fatmuzzi			Baik	Baik	Baik	Baik	Kurang
2020/07/2 Wahyu	24 Wahyu sulihon		Surabaya	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2020/07/2 Cheems	49 mohammad fauzi		tembung,ug, jawa tengah	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup
2020/07/2 Dave	0 Dave		Tangrang	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Baik	Kurang

2. Hasil Paper Prototype

Info Pribadi			Pertanyaan			Saran dan Masukan		
Nama	Umur	Alamat	Apakah Desain layak dibuat ??	Apakah Desain tersebut sudah baik	Apakah game menarik untuk di mainkan	Apakah Kejurangan dari desain Game tersebut	Saran dan Masukan anda terhadap desain tersebut	
Muhammad Rizki	20	wilo ketanreng Pigeun	Baik	Cukup	Cukup	Kalo menurut saya, Desain dengan baik, agak kurang cocok	Sudah bagus, desain dengan baik menurut saya kurang dengan soal nya game gitu	
Makrifat ghan	21	Gempol pasuruan	Baik	Baik	Baik	-	Lebih detailnya kem lagi siapa tau banyak peminatnya	
Andiansyah	21	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Baik	Baik	Baik	Desain game kurang realitis	Mungkin desainnya bisa di tambah dan background selagi lagi	
Muhammad Kurniawan Misbah	19	I/a	Baik	Cukup	Sangat Baik	Lagunya masih kurang banyak	mana lagi tersebut	
Muhammad Ihsan	23	Tanjaleng Trawas Mojokerto	Baik	Baik	Baik	Kurang Futuristik	Sudah cukup baik	
Nurro Wisnu	23	Trawas Mojokerto	Baik	Baik	Cukup	Interface pada in-game kurang	interface pada in game lebih harap lebih tepat dalam pemeliharaan font pada play dan pause menu	
Falaah N. I	24	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Cukup	Baik	Baik	Interface pada in-game kurang pemeliharaan font pada play dan pause menu	Saran saya dirapikan lagi lebih banyak font	
Hendra Prasetya	21	TRAWAS, TRAWAS, MOJOKERTO	Sangat Baik	Baik	Baik	Dari warna kurang berfalsai dan nampak menonjol	Pertanyakan yg dirasa sudah lebih hidup dan berfalsai	
Mochamad Arif Hidayatullah	23	Tanjaleng Trawas Mojokerto	Baik	Baik	Cukup	Mungkin sedikit sentuhan pada bidang game yg perlu di perhalus.	bagus, ingkakan yg dirasa masih kurang	
M. Rafi Alhifari	18	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Baik	Baik	Baik	Sudah maksimal lah	Baik & Layak	
Rofi	18	Ya	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Terdalu banyak warna dan background terlalu mencolok	Desain background	
Kiki	18	Trawas mlj	Sangat Baik	Baik	Baik	Mungkin bisa di ubah background main menu dan gameplay yg pasti dalam warna	Background main menu sama main game usahkan berbeda	
Muhammad Rizki	26	Stelp Trawas Mojokerto	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Level	Baik & Layak	
HAFILAH FANJANA	21	JAWI CANDIWATES PRINGEN	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Level	Desain background	
MH Adlan	22	Trawas Mojokerto	Baik	Baik	Kurang	Jenis fontnya dilasaskan saja	Sangat kekak -,-	
Muhammad	25	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	-	-	
Bagus Inam mahmudzar	19	Desa kelaparanne kec.trawas Mojokerto	Sangat Baik	Baik	Baik	-	-	
Faiyza Rivan	16	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Baik	Sangat Baik	Baik	Tidak ada	Saran saya sepeleum meminakan game itu....ada kalanya dikasih petunjuk cara mainnya	
Ramadhani	24	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Cukup	Cukup	Cukup	-	-	
Muhammad Fikri Albin	21	Kelaparanne Trawas Mojokerto	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	-	-	

3. Script exitOnClick

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

public class exitOnClick : MonoBehaviour
{
    public void ExitGame()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```

4. Script onClick

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

public class onClick : MonoBehaviour {
    public void LoadScene(string sceneName)
    {
        SceneManager.LoadScene(sceneName)
;
    }
}
```

5.Script StreamVideo

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.Video;
public class StreamVideo : MonoBehaviour {
    public RawImage rawImage;
    public VideoPlayer videoPlayer;
    public AudioSource audioSource;
    void Start () {
        StartCoroutine(PlayVideo());
    }
    IEnumerator PlayVideo()
    {
        videoPlayer.Prepare();
        WaitForSeconds waitForSeconds = new
        WaitForSeconds(1);
        while (!videoPlayer.isPrepared)
        {
            yield return waitForSeconds;
            break;
        }
        rawImage.texture = videoPlayer.texture;
        videoPlayer.Play();
        audioSource.Play();
    }
}
```

```
}
```

6.Script Activator

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

public class Activator : MonoBehaviour
{
    //public LayerMask touchInputMask;
    Renderer r;
    bool active=false;
    GameObject note,gm;
    Color lama;
    public string nama;

    void Awake() {
        r=GetComponent<Renderer>();
    }

    void Start()
    {
        gm=GameObject.Find("GameManager");

        lama=r.material.color;    }
    void Update()
    {

        if (Input.touchCount >0 && Input.touches[0].phase == TouchPhase.Began){
```

```

        Ray ray = Camera.main.ScreenPo
intToRay(Input.GetTouch(0).position);
        RaycastHit Hit;
        if(Physics.Raycast(ray, out Hit)&&
Hit.collider.gameObject.name == nama)
            StartCoroutine(tekan());

        if((Physics.Raycast(ray, out Hit)&
& Hit.collider.gameObject.name == nama)&&activ
e){
            Destroy(note);
            gm.GetComponent<GameManager>()
.AddStreak();
            AddScore();
            active=false;
        }else if((Physics.Raycast(ray, out
Hit)&& Hit.collider.gameObject.name == nama)&
&!active){
            gm.GetComponent<GameManager>()
.ResetStreak();
        }
    }

    void OnTriggerEnter(Collider col) {
        if (col.gameObject.tag=="WinNote"){
            gm.GetComponent<GameManager>().Win
();
        }
        if (col.gameObject.tag=="Note"){

```

```

        note=col.gameObject;
        active=true;
    }
}
void OnTriggerExit(Collider col) {
    active=false;
    gm.GetComponent<GameManager>().ResetSt
reak();
}

void AddScore(){
    PlayerPrefs.SetInt("Score",PlayerPrefs
.GetInt("Score")+gm.GetComponent<GameManager>(
).GetScore());
}

IEnumerator tekan(){
    r.material.color=new Color(0,0,0);
    yield return new WaitForSeconds(0.1f);
    r.material.color=lama;
}
}
}

```

7.Script PPText

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
public class PPText : MonoBehaviour
{

```

```
public string score;

void Update()
{
    GetComponent<Text>().text=PlayerPrefs.Ge
tInt(score)+"";
}
}
```

8.Script Game Manager

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

public class GameManager : MonoBehaviour
{
    int multiplier=2;
    int streak=0;
    public int win;
    public int lose;

    void Start()
    {
        PlayerPrefs.SetInt("Score",0);
        PlayerPrefs.SetInt("RockMeter",25);
        PlayerPrefs.SetInt("Streak",0);
        PlayerPrefs.SetInt("HighStreak",0);
        PlayerPrefs.SetInt("Mult",1);
        PlayerPrefs.SetInt("NotesHit",0);
    }
}
```



```

        PlayerPrefs.SetInt("Start",1 );
    }

    public void AddStreak(){
        if(PlayerPrefs.GetInt("RockMeter")+1<4
000)
            PlayerPrefs.SetInt("RockMeter",Pla
yerPrefs.GetInt("RockMeter")+100);
        streak++;
        if(streak>=24)
            multiplier=4;
        else if(streak>=16)
            multiplier=3;
        else if(streak>=8)
            multiplier=2;
        else
            multiplier=1;

        if(streak>PlayerPrefs.GetInt("HighStre
ak"))
            PlayerPrefs.SetInt("HighStreak",st
reak);

        PlayerPrefs.SetInt("NotesHit",PlayerPr
efs.GetInt("NotesHit")+1);
        UpdateGUI();
    }

    public void ResetStreak(){

```

```

        PlayerPrefs.SetInt("RockMeter",PlayerP
refs.GetInt("RockMeter")-100);
        if(PlayerPrefs.GetInt("RockMeter")<=
2600)
            Lose();
            streak=0;
            multiplier=1;
            UpdateGUI();
    }

    void Lose(){
        PlayerPrefs.SetInt("Start",0);
        SceneManager.LoadScene(lose);
    }
    public void Win(){
        PlayerPrefs.SetInt("Start",0);
        if(PlayerPrefs.GetInt("HighScore")<Pla
yerPrefs.GetInt("Score"))
            PlayerPrefs.SetInt("HighScore",Pla
yerPrefs.GetInt("Score"));

        SceneManager.LoadScene(win);
    }
    void UpdateGUI(){
        PlayerPrefs.SetInt("Streak",streak);
        PlayerPrefs.SetInt("Mult",multiplier);
    }
    public int GetScore(){
        return 100*multiplier;
    }

```

```
}  
}
```

9. Script MusicManager

```
using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
  
public class RockMeter : MonoBehaviour  
{  
    float rm;  
    GameObject needle;  
  
    void Start()  
    {  
        needle=transform.Find("needle").gameObject;  
    }  
  
    void Update()  
    {  
        rm=PlayerPrefs.GetInt("RockMeter");  
  
        needle.transform.localPosition= new Vector3((rm+10000)/25,213,-15);  
    }  
}
```

10. Script Note

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

```

using UnityEngine;

public class Note : MonoBehaviour
{
    Rigidbody rb;
    public float speed;
    bool called=false;

    void Awake() {
        rb=GetComponent<Rigidbody>();
    }

    void Update()
    {
        if(PlayerPrefs.GetInt("Start")==1&&!called){
            rb.velocity=new Vector2(0,-speed);
            called=true;
        }
    }
}

```

11. Script PauseGame

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class PauseGame : MonoBehaviour
{
    public bool pause=false;

```

```
public GameObject menu;
```

```
// Update is called once per frame
public void onCLik()
{
    if (pause==false){
        Time.timeScale = 0;
        pause= true;
        Cursor.visible = true;
        menu.SetActive(true);
        AudioListener.pause=true;
    }else{
        Time.timeScale = 1;
        pause = false;
        Cursor.visible = false;
        menu.SetActive(false);
        AudioListener.pause=false;
    }
}
public void unpause(){
    Time.timeScale = 1;
    pause = false;
    Cursor.visible = false;
    menu.SetActive(false);
    AudioListener.pause=false;
}
public void restart(){
    SceneManager.LoadScene(SceneManager.Get
ActiveScene().name);
```

```

        Time.timeScale =1;
        AudioListener.pause=false;
    }
    public void LoadScene(string sceneName)
    {
        SceneManager.LoadScene(sceneName);
        Time.timeScale =1;
        AudioListener.pause=false;
    }
}

```

12. Script RockMeter

```

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

public class RockMeter : MonoBehaviour
{
    float rm;
    GameObject needle;

    void Start()
    {
        needle=transform.Find("needle").gameOb
ject;
    }
    void Update()
    {
        rm=PlayerPrefs.GetInt("RockMeter");
    }
}

```

```
        needle.transform.localPosition= new Vector3((rm+10000)/25,213,-15);  
    }
```