

Lampiran 1

Coding Halaman Home

```
stop();
button_5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_2);
function fl_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void
{
MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "materi");
}
button_36.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_8);

function fl_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void
{
MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "about");
}
button_111.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_111);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_111(event:MouseEvent):void
{
gotoAndStop(2);
}

button_115.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_13);
function fl_ClickToGoToScene_13(event:MouseEvent):void
{
MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "bank soal");
}

button_116.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_14);

function fl_ClickToGoToScene_14(event:MouseEvent):void
{
MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "soal");
}
button_117.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_22);

function fl_ClickToGoToScene_22(event:MouseEvent):void
{
MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "video");
}
```

Coding Perpindahan Frame ke Frame

`/* Click to Go to Frame and Stop`

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie.

Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

`*/`

```
movieClip_466.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_482);
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_482(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(5);
}
```

Coding Perpindahan dari Scene ke Scene

`/* Click to Go to Scene and Play`

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.

2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

`*/`

```
movieClip_466.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_39);

function fl_ClickToGoToScene_39(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "Scene 3");
}
```

Coding Soal Pilihan Ganda

```
stop();
benar.visible=false;
salah.visible=false;
```

```

totalbenar.visible=false;
totalsalah.visible=false;
a.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_30);
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_30(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(4);
    salah.nextFrame();
    totalsalah.nextFrame();
}

c.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_32);
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_32(event:MouseEvent):void
{

gotoAndStop(3);
    benar.nextFrame();
    totalbenar.nextFrame();
}

button_29.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_33);
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_33(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(4);
    salah.nextFrame();
    totalsalah.nextFrame();
}

button_139.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_27);
function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_27(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndPlay(4);
    salah.nextFrame();
    totalsalah.nextFrame();
}

```

Coding Menjalankan Video

```

stop( );
button_232.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_251);
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_251(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(1);
}
button_232.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToStopAllSounds_2);
function fl_ClickToStopAllSounds_2(event:MouseEvent):void

```

```
{
    SoundMixer.stopAll();
}
button_236.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_25);
function fl_ClickToGoToScene_25(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "home");
}
button_236.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToStopAllSounds_5);

function fl_ClickToStopAllSounds_5(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
}
```

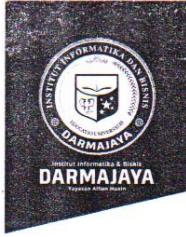
Lampiran 2

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IBI Darmajaya
 Nomor : SK.008/DMJ/DFIK/BAAK/X-17
 Tanggal : 24 Oktober 2017
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
30	1311010134	Mandaleka Saputri	Perancangan Aplikasi Media Promosi Pariwisata Way Rarem Kampung Pekurun Kotabumi Lampung Utara Berbasis Web	Puput Budi Wintoro, S.Kom, M.T.I
31	1311010055	Wahyu Anggara	Aplikasi Media Promosi Produk Kreatif DIJES Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Teknologi Augmented Reality	Rahmalia Syahputri, S.Kom, M.Eng.Sc
32	1211010104	Bhakti Samudra	Penerapan Augmented Reality Pembelajaran Komponen Dan Perakitan Kendaraan Mobil Berbasis Android	
33	1411010089	Filian Anjasmara	Perangkat Lunak Informasi Pusat Pendidikan Dan Kebudayaan Asing Berbasis Android (Studi Kasus Warung Prancis dan China Corner IIB Darmajaya)	Rio Kurniawan, M.Cs
34	1411010045	Ayu Sylvia	Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Kegiatan Dosen Menggunakan Metode Round Robin (Studi Kasus : IIB Darmajaya)	
35	1411010026	Windu Putra Setiawan	Implementasi Metode Equal Cost Multi Path (ECMP) Pada Load Balancing Jaringan SMK Negeri 1 Bandar Lampung	Rionaldi Ali, S.Kom, M.T.I
36	1411010049	Steven Pratama Putra	Counter Pick Hero Dota 2 Dengan Metode Naïve Bayes Berbasis Android	Suhendro Yusuf Irianto, Dr
37	1411010081	Lola Wahyu Cahyaningtyas	Identifikasi Kesegaran Pada Citra Iklan Dengan Metode Histogram dan Gray Level Occurance Matrix	
38	1411010062	Rizki Agus Setiawan	Aplikasi Tour Guide Kebun Binatang Lembah Hijau Dengan Menggunakan QR Code Scanning	Septilia Arfida, S.Kom, M.T.I
39	1411010023	Dafri Ashadi	Implementasi Algoritma Dijkstra Untuk Penyebaran Lokasi Pemancingan Pada Kota Bandar Lampung Berbasis Android	
40	1411010078	Widia Agustriani	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Matematika Diskrit Berbasis Android	
41	1411010106	Yuli Astiti	Aplikasi Diagnosa Penyakit Pada Gajah Menggunakan Teorema Bayes Berbasis Android (Studi Kasus Way Kambas Provinsi Lampung)	
42	1311010034	Yudha Iswanto	Aplikasi Panduan Pengolahan Menu Minuman Pada De Arte Café Berbasis Android	
43	1311010020	Purwanto	Aplikasi Notifikasi Dokter dan Pasien Pada Klinik Gemari Bandar Lampung Berbasis Web Mobile	Tri Wahyuni, S.Kom, M.T.I
44	1211010137	Oka Febriansyah	Mobile 3D Sistem Metagenesis Pada Tumbuhan Menggunakan Teknologi Augmented Reality	

Lampiran 3



Bandar Lampung, 08 Desember 2017

Nomor : Penelitian.004/DMJ/DEKAN/BAAK/XII-17
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Jurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya

Di -

Jl. Z.A. Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan peraturan Akademik Institut Informatika dan Bisnis (IIB) bahwa mahasiswa/i Strata Satu (S1) yang akan menyelesaikan studinya diwajibkan untuk memiliki pengalaman kerja dengan melaksanakan Penelitian dan membuat laporan yang waktunya disesuaikan dengan kalender Informatic & Business Institute (IBI) Darmajaya.

Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **15 Desember 2017 s.d 15 Januari 2018** (selama dua bulan)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : Widia Agustriani
NPM : 1411010078
Jurusan : S1 Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Matematika Diskrit Berbasis Android

Demikian permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer,



Tembusan:

1. Jurusan SI Teknik Informatika
2. Arsip.

Lampiran 4

Lampiran 5

