

1. Hasil Coding Script

****Interaksi Tombol****

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

public class ButtonGazeInteraction : MonoBehaviour
{
    public Image circleimg;
    public UnityEvent GVRClick;
    public float totalTime = 1;
    bool gazeStatus;
    public float gazeTimer;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (gazeStatus)
        {
            gazeTimer += Time.deltaTime;
            circleimg.fillAmount = gazeTimer / totalTime;
        }
        if (gazeTimer > totalTime)
        {
            GVRClick.Invoke();
        }
    }

    public void gazeOn()
```

```
{
    gazeStatus = true;
}
public void gazeOff()
{
    gazeStatus = false;
    gazeTimer = 0;
    circleimg.fillAmount = 0;
}
}
```

****Menu Scene****

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

public class MenuScript : MonoBehaviour
{
    public void ChangeScene(string sceneName)
    {
        SceneManager.LoadScene(sceneName);
    }
    public void Exit()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```

****Navigasi Pergerakan****

```
using System.Collections;
```

```

using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Movement : MonoBehaviour
{
    public float speed = 3.5f;
    private float gravity = 10f;

    private CharacterController controller;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        controller = GetComponent<CharacterController>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        Ray ray = Camera.main.ViewportPointToRay(new Vector3(0.5f,
0.5f, 0f));
        PlayerMovement();
    }
    void PlayerMovement()
    {
        float h = Input.GetAxis("Horizontal");
        float v = Input.GetAxis("Vertical");
        Vector3 direction = new Vector3(h, 0, v);
        Vector3 velocity = direction * speed;
        velocity = Camera.main.transform.TransformDirection(velocity);
        velocity.y -= gravity;
        controller.Move(velocity * Time.deltaTime);
    }
}

```

```

    }
    public void FreezePlayer()
    {
        controller.enabled = false;

    }
    public void UnfreezePlayer()
    {
        controller.enabled = true;
    }
}

```

****Logika Permainan****

```

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

public class GameLogic : MonoBehaviour
{
    public float timer = 45f; //detik
    public float waittimer = 5f; //detik
    public Text timertext;
    public string GameoverSceneName;
    public string WinSceneName;
    public string NextLevelName;
    public string CurrentLevelName;

    private GameObject camerashaker;
    bool Winnable;
    // Start is called before the first frame update

```

```

void Start()
{

}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    timer -= Time.deltaTime;
    waittimer -= Time.deltaTime;
    timertext.text = "Sisa Waktu: "+(timer).ToString("0");
    if (timer < 0) //waktu habis
    {
        Die();
    }
    if (waittimer < 0 && Winnable) //waktu tunggu menang habis &
kondisi bisa dimenangkan
    {
        Win();
    }
    /*if (PlayerPrefs.GetInt("WinCondition") == 1)
    {
        Win();
    }*/
}
void Die()
{
    timertext.text = "Anda tidak berhasil menyelamatkan diri!";
    PlayerPrefs.SetString("Currentlevel", CurrentLevelName);
    SceneManager.LoadScene(GameoverSceneName);
}

```

```

public void Win()
{
    timertext.text = "Anda berhasil menyelamatkan diri!";
    PlayerPrefs.SetString("Nextlevel", NextLevelName);
    SceneManager.LoadScene(WinSceneName);
    PlayerPrefs.SetInt("WinCondition", 0);
}
public void RunTimer()
{
    waittimer = 5f;
    Winnable = true;
}
}

```

*****Safezone*****

```

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

public class SafezoneCollider : MonoBehaviour
{
    public GameObject gamelogicobject;
    public GameObject player;
    public Text Infotext;

    private GameLogic gamelogic;
    private GameObject szcollider;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {

```

```

        szcollider = GameObject.Find("SafezoneCollider");
        gamelogic = gamelogicobject.GetComponent<GameLogic>();
    }
    void OnControllerColliderHit(ControllerColliderHit hit)
    {
        if (hit.gameObject.name == "SafezoneCollider") //saat player nyentuh
        collider SafezoneCollider
        {
            szcollider.GetComponent<BoxCollider>().isTrigger = true; //biar
        collider gak keras
            Infotext.text = "Anda berada dalam zona aman!";
            gamelogic.RunTimer();
        }
    }
}

```

*****Timer*****

```

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

public class ShakeTimer : MonoBehaviour
{
    public float interval;
    public bool Shaking;
    private float intervalStore;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        intervalStore = interval;
    }
}

```

```

// Update is called once per frame
void Update()
{
    if (!Shaking)
    {
        interval -= Time.deltaTime;
        if (interval < 0)
        {
            gameObject.GetComponent<CameraShake>().ShakeCamera();
            interval = intervalStore;
        }
    }
    else if (Shaking)
    {
        gameObject.GetComponent<CameraShake>().ShakeCamera();
    }
}

```

*****Save Level*****

```

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


public class LevelStore : MonoBehaviour
{
    public void changetoNext()
    {
        SceneManager.LoadScene(PlayerPrefs.GetString("Nextlevel"));
    }
}

```



```
}  
public void changetoCurrent()  
{  
    SceneManager.LoadScene(PlayerPrefs.GetString("Currentlevel"));  
}  
}
```

2. Form Bimbingan



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA
 Yayasan Alifan Husin
 Jl. Zainal Abidin Pager Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp. 787214 Fax. 700261 http://idurmajaya.ac.id

FORMULIR

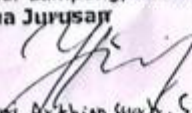
BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/FUGAS AKHIR *)

NAMA : M. Iqbal Adi Pratama
 NPM : 1511010140
 PEMBIMBING I : DR. RZ. Abdul Aziz, M.T.
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Pengembangan Game Tiga Dimensi Virtual Reality untuk Sosialisasi Mitigasi Gempa berbasis Android
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Selasa 16/2019	Bab I	A
2	Kamis 18/2019	Bab II	A
3	Kamis 15/2019	Bab III	A
4	Kamis 1/8	Bab III lanjut	A
5	Selasa 13/8	Bab IV	A
6	Selasa 20/8	Bab IV lanjut	A
7	Kamis 29/8	Bab V	A
8	Selasa 3/9	Uraian Bab dan Sides	A
9			
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 3 September 2019
 Ketua Jurusan

 (Yuni Ardhiana S.Pd., S.Kom., M.Kom)
 NIK. 00480802

3. Surat Keputusan Tentang Dosen Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IBI DARMAJAYA
NOMOR : SK.0289/DMJ/DFIK/BAAK/IX-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 Teknik Informatika
REKTOR IBI DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan
Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 09 September 2019
a.n. Rektor IBI Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
NIK. 00210800

1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IBI Darmajaya
 Nomor : SK. 0289/DMI/DFIK/BAAK/IX-19
 Tanggal : 09 September 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

Judul Penulisan Skripsi dan Dosen Pembimbing
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

NO.	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	* Rizki Muhammad Abidin	1511010130	Aplikasi Panduan Budidaya Udang Vannamei Berbasis Android	Yuni Puspita Sari, S.Kom, MTI
2	* Muhammad Harys Chaniago	1511010135	Virtual Tour Berbasis 3D Pengenalan Museum Nasional Ketransmigrasian Gedung Tataan Pesawaran Berbasis Android	
10	* Yohanes Agung Indra C.	1411010013	Rancang Bangun Pemesanan Aluminium Dengan Shortest Job First (SJF) Berbasis Mobile Pada CV. Sembada Karya Aluminium	
3	* Indra Palaguna	1511010141	Perancangan Aplikasi Game 3D Virtual Reality Sosialisasi Evakuasi Dari Kebakaran Berbasis Android	Nisar, S.Kom, M.T
12	* Rifka Ayu Sulistyarni	1511010125	Penerapan Metode Forward Chaining Untuk Aplikasi Diagnosis Penyakit Rubella Berbasis Website	
4	* Arya Reza Vahlefi	1511010052	Visualisasi 3D Pencampuran Bahan Kimia Cair Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pelajar Sekolah Menengah Atas Berbasis Android	Sulyono, S.Kom, MTI
7	* Bagus Junaedi	1511010079	Visualisasi 3D Pengenalan Senjata Ringan Pada Siswa TNI Korem 043/Gatam Berbasis Android	
5	* Guntur Tiara Wahyu H.	1511010074	Rancang Bangun Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Redity	Ketut Artaya, S.Kom, M.T.I
6	* Rizki Ilham Dhani	1511010054	Perancangan Aplikasi E-Service Terintegrasi Menggunakan Metode Brute Force Di Sherly Snack Berbasis Web Mobile	Rio Kurniawan, M.Cs
17	* Heri Santoso	1511010023	Implementasi Metode K-Means Untuk Melihat Kecenderungan Minat Mahasiswa Baru Di IIB Darmajaya Dengan Data Mining	
8	* Aditya Bagaskara	1511010146	Virtual Tour Pantai Pesisir Barat Berbasis Web	Haryanto Wibowo, S.Kom, M.TI
9	* Tedi Permata	1511010029	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android	Fitria, S.T., M. Kom
11	* M. Iqbal Adi Pratama	1511010140	Pengembangan Game Tiga Dimensi Virtual Reality Untuk Sosialisasi Mitigasi Gempa Berbasis Android	Dr. R. Z. Abdul Aziz, M.T
13	* Bambang Gunawan	1511010090	Rancang Bangun E-Instruktur Untuk Pembelajaran Teknik Bertanding Seni Beladiri Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Berbasis Android	Isnandar Agus, M.Kom
14	* Desika Fitri Andini	1511010121	Rancang Bangun Aplikasi Asupan Gizi Bagi Lansia Menggunakan Fuzzy Inferesice System (FIS) Tsukamoto Berbasis Web	Septilia Arlida, S.Kom., MTI

15	*Siska Purnamasari	1511010108	Rancang Bangun Sistem Pencarian Lokasi Fasilitas Umum Menggunakan Algoritma Dijkstra Pada Kabupaten Way Kanan Berbasis Android	Septilia Arfida, S.Kom., MTI
16	*Ade Rama Amanda	1511010171	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit TBC Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Mobile Di Puskesmas Padang Ratu	Dr. Suhendro Yusufi, M.Kom
18	*Hendi Miadi	15110024	Penentuan Kelayakan Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan Pada Kabupaten Mesuji Menggunakan Algoritma C45	Ronaldi Ali, S.Kom., M.T.I
19	*M. Aan Dafo S.	1511010015	Aplikasi Uji Kelayakan Jalan Bus PO Putra Sulong Menggunakan Certainty Factor	

Keterangan : * Surat Keputusan Perpanjangan

A.n. Rektor IBI Darmajaya
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
 NIK. 00210800