

Bandar Lampung, 16 Juli 2019

Nomor : Penelitian.014/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-19
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Gubernur Lampung
Cq. Kepala Kesbangpol Daerah Provinsi Lampung
Di-

Jl. Basuki Rahmat No.21, Kec. Teluk Betung Selatan, 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 Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya.

Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **21 Juli 2019 s.d 21 Agustus 2019** (selama satu bulan)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : **Surya Wahyu Hartadi**
NPM : **1511010028**
Jurusan : **S1 Teknik Informatika**
Jenjang : **Strata Satu (S1)**
Judul : **Game Edukasi Pengenalan Rambu – Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM) Berbasis Android**

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

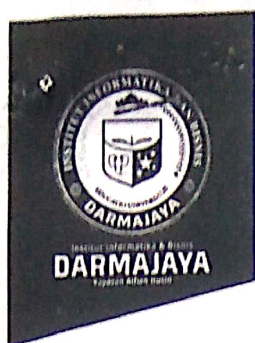
Dekan,
Fakultas Ilmu Komputer,


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

Tembusan:

1. Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Arsip.





Bandar Lampung, 16 Juli 2019

Nomor : Penelitian.015/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-19
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Dinas Perhubungan Kota Metro
Di-

Jl. AH. Nasution No.18, Kota Metro

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 Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya.

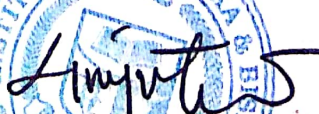
Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **21 Juli 2019 s.d 21 Agustus 2019** (selama satu bulan)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : **Surya Wahyu Hartadi**
NPM : **1511010028**
Jurusan : **S1 Teknik Informatika**
Jenjang : **Strata Satu (S1)**
Judul : **Game Edukasi Pengenalan Rambu – Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM) Berbasis Android**

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

Dekan,
Fakultas Ilmu Komputer,


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

Tembusan:

1. Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Arsip.



PEMERINTAH KOTA METRO
KANTOR KESBANG DAN POLITIK

Jl. Imam Bonjol NO. 15 Telp. (0725) 41128, Kode Pos. 34111

REKOMENDASI IZIN RESEARCH/SURVEY/PENGABDIAN/PENELITIAN/KKN/KKL/KKS/PPL
NOMOR : 070//26 /LL-2/REG/2019

- MEMBACA** : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung Nomor : 070/659/III/VII.01/2019 tanggal 25 Juli 2019 perihal Rekomendasi Penelitian / Survey di Daerah Provinsi Lampung.
- MENGINGAT** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014, Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
2. Peraturan Daerah Nomor 24 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Metro.
- MEMPERHATIKAN** : MAKSUD SURAT TERSEBUT.
- DENGAN INI MEMBERIKAN REKOMENDASI KEPADA**
- N a m a** : **SURYA WAHYU HARTADI**
NPM : 1511010028
Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa Fakultas Teknik Informatika Darmajaya Bandar Lampung
Alamat : Dusun Cempaka Banjarejo Batang Hari Lampung Timur
Lokasi Penelitian : Dinas Perhubungan Kota Metro
Jangka waktu : 23 Juli s/d 23 Oktober 2019
Pengikut / Anggota : -
Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Teknik Informatika Darmajaya Bandar Lampung
Tujuan : Melakukan Penelitian dengan Judul : "**GAME EDUKASI PENGENALAN RAMBU-
RAMBU LALU LINTAS MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM)
BERBASIS ANDROID**"
- Catatan** : 1. Setelah selesai mengadakan Research/Survey/Pengabdian/Penelitian/KKN/KKL/KKS/PPL agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Walikota Metro Cq. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik.
2. Tidak diperkenankan mengadakan kegiatan lain diluar izin yang diberikan dan apabila terjadi penyimpangan maka Izin dicabut.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 31 Juli 2019

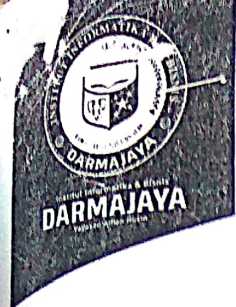
Plt. KEPALA KANTOR KESBANG DAN POLITIK
KOTA METRO

NUR ELMAN, SH
PENATA TINGKAT I

NIP. 19680116 199903 1 004

Tembusan :

1. Walikota Metro (sebagai laporan)
2. Kapolres Metro
3. Dandim 0411/LT
4. Inspektur Kota Metro
5. Kepala Sat Pol PP Kota Metro
6. Dekan Fakultas Teknik Informatika Darmajaya Bandar Lampung



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0201/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19

Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Genap TA.2018/2019
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang : 1. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
2. 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
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
7. STATUTA IBI Darmajaya
8. 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 : 22 April 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

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

Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 SK. 0201/DMIJ/DFIK/BAAK/IV-19
 22 April 2019
 Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

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

JUDUL			PEMBIMBING
NAMA	NPM	JUDUL	
Krisno Paseko	1511010107	Media Learning Seni Tari Tradisional Lampung Berbasis Android	Amnah, S.Kom., M.Ti
Kadek Suwide	1511010150	Media Belajar Minat dan Bakat dalam Pengembangan Karakter (Agama, Olahraga, Komputer) Siswa Menengah Pertama Berbasis Android	
Seprian Herlan	1511010105	Rancang Bangun Status Tanah di Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Android	
Rahmat Setiawan	1511010152	Rancang Bangun Sistem Pemilihan Model Rambut dan Mencari Barbershop Terdekat Berbasis Web	
Emkha Perwira	1511010072	Rancang Bangun E- Complaint Pada PT. Agung Jaya Permai Berbasis Android	
Muhammad Fauzan	1311010097	Aplikasi Panduan Pembuatan Hidroponika Pada Tanaman Brassica Rapal Berbasis Android	
Djadi Satmiko	1511010165	Implementasi UCD (User Centered Design) Pada Rancangan UX/UI Aplikasi E-Publishing "Pustakala" Berbasis Android di PT Masakini Mandiri	Fitria, S.T., M.Kom
Dita Nadya Dirgantara	1511010154	Peangkat Lunak Panduan Terapi Applied Behavior Analysis Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android	
Yuliana	1611018001P	Rancang Bangun Virtual Tour Pada Ruang RSIA Belleza Bandar Lampung	
Abdul Aziz	1511010100	Aplikasi Note Online jurnalis Kampus Darmajaya dengan metode Brute Force Berbasis Android	
Cahya Ramadani Saputra	1511010035	Metode Marker Based Tracking untuk Pemasaran Furniture Menggunakan Aplikasi Augmented Reality	
Gesty Oktadiansah	1511010040	Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Untuk Seleksi Penerimaan Bantuan Kemiskinan Dengan Metode Tsukamoto (Studi Kasus Di Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat)	
Dandy Guntara Putra	1511010071	Rancang Bangun Sistem Tracking Service Produk Elektronik Pada PT. SAMSUNG Service Centre Lampung Menggunakan QR Code Berbasis Web	Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.Ti
Baruna Wisnu Wardana	1411010113	Penerapan Data Mining Penentu Penerima Bantuan Usaha Pada Masyarakat Di Kabupaten Mesuji	
Ebi Wojo Hendriyanto	1511010007	Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis Android	
Licardo Naperzon	1511010081	Perangkat Lunak Media Pembelajaran IPA tentang Pengenalan Organ Tubuh Manusia Menggunakan Tiga Bahasa (Bahasa Lampung, Indonesia, Inggris) Berbasis Android di SD Negeri 01 Gunung Batin Udik Kecamatan Terusan Nunyai	
Kukuh Aprilianto	1711019003P	Perangkat Lunak Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android untuk Sekolah Dasar	

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

JUDUL			PEMBIMBING
No	NAMA	NPM	
35	Satria Saputra	1511010158	Ronaldo Ali, S.Kom., M.Ti
36	Dwi Nanda Widiatama	1311010112	
37	Dinda Faksi P.	1511010124	
38	Randi Prayogi	1511010045	Rio Kurniawan, M.Cs
39	Halim Asep Wahyudi	1511010080	
40	Arya Purbana	1511010013	
41	Agung Hanikresna Hyattidi	1511010155	
42	Imron Rahman	1511010126	
43	Roby Darwin	1511010016	
44	Risky Roby Pamala	1511010031	
45	Adam Fauzan Pratomo	1511010060	
46	Miswono Subagio	1511010049	
47	Yusni Ayu Lestari	1511010036	
48	Lisnawati	1511010037	Sapella Afrida, S.Kom., M.Ti
49	Alis Olta Firmansyah	1511010172	
50	Irwani Julius Saputra Pratama	1511010091	
	Nandy Yoga Pranata	1511010043	Suljono, S.Kom., M.Ti
	Rahmadani	1511010073	
			Yulmami, S.Kom., M.Cs

Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
: SK. 0201/DMI/DFIK/BAAK/IV-19
: 22 April 2019
: Pembimbing Penulisan Skripsi
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING

PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

JUDUL			PEMBIMBING
JUDUL			
2	NAMA	NPM	
3	Prastion Nugroho	1511010098	Yuni Arkhiansyah, M.Kom
4	Amy Maya Indira	1511010120	
5	Muhammad Rizki Radhi	1711019004	
6	Rian Putra Adhitama	1511010039	
7	Ilham Budi Kesuma Sinaga	1511010178	
8	Danung Setya Budi	1511010027	Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.Ti
9	Budi Kistianto	1511010038	
0	Bintang Suryo Sadewo	1511010092	
1	Mali Fakhrurozz	1711019006P	
2	Sonny Bayu Kresna	1511019006	

A.n. Rektor IIB Darmajaya
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

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

Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
: SK. 0201/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19
: 22 April 2019
: 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
18	Johanes Ricahrd	1611019007P	Media pembelajaran Mobile Programming untuk Mahasiswa Menggunakan construct 2 Berbasis Android	Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.Ti
19	Dhimaz Chandra Bagaswara	1511010032	Rancang Bangun Pemetaan Geografis Lembaga Bimbingan Belajar Di Kota Bandar Lampung Menggunakan Location Based Service Berbasis Android	
20	Muhamad Ilham Shafari	1511010128	Penerapan Data Mining Dalam Menentukan Penerimaan Beasiswa di IIB Darmajaya Menggunakan Metode K-Means Cluster Berbasis Web	
21	Muhammad Iqbal Nasution	1311019014	Perangkat Lunak (Software) Manajemen Barang Habis Pakai Berbasis Web Mobile di Fakultas Pertanian Universitas Lampung	Isnandar Agus, M.Kom
22	Yandi Octavian	1511010058	Rancang Bangun Penjualan Elektronik Produk Kain Tapis Berbasis Web Mobile untuk Desa Negeri Katon Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran	
23	Surya Wahyu Hartadi	1511010028	Game Edukasi Perigenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM) Berbasis Android	Joko Triloka, Ph.D
24	Arif Prayoga	1511010022	Rancangan Bangun Aplikasi Pemandu Wisata menggunakan Metode Augmented Reality Berbasis Android -Go-TABURA (Studi kasus : Pada Taman Bukit Raya Desa Pujo Rahayu Pesawaran)	
25	Muhammad Nurkholik	1511010116	Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan (Studi Kasus : SMA Negeri 01 Sempang Pematang)	Ketut Artaye, S.Kom., M.Ti
26	Flesi Arr-oldi	1611019012P	Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android "Ajo dan Atu - Belajar Aksara Lampung" Dengan Sistem Multi-Ending (Studi kasus : SMP Negeri 1 Bandar Lampung TA 2018-2019)	
27	Dian Wicaksono	1511010112	Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Wisata Tabek Indah Natar Berbasis Android	
28	Ni Nengah Turita Sari	1511010075	Media Pembelajaran Bahasa Kawi Berbasis Android	Nisar, S.Kom, M.T
29	Raden Arya Putra Martallata	1511010104	Media Pembelajaran Komponen Pada Laptop Menggunakan Augmented Reality (Studi Kasus : SMK N 1 Bandar Lampung)	
30	Veri Setia Fernando	1511010163	Perancangan Sistem Pakar Pemilihan Organisasi Kemahasiswaan IIB Darmajaya Dengan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web	
31	Ahmad Yusuf Saifuddin	1411010047	Implementasi Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Dengan Metode Forward Chaining	Rahmalla Syahputri, S.Kom, M.Eng.Sc
32	Muhammad Ridho Pamungkas	1411010092	Rancangan Bangun Aplikasi Self-Learning Skating berbasis Android di klub wheeling Lampung	
33	Fazar Muhammad Perdana Sidik	1511010110	Rancang Bangun Perangkat Lunak Booking Pada Dome Sport Arena Berbasis Android	
	Yudhistira Putra Prabowo	1511010076	Pembuatan Aplikasi 3D Viewer dengan Model Animasi Gerak Tari Menggunakan Metode Pose to Pose	Rionaldi Ali, S.Kom., M.Ti

LAMPIRAN

Coding Pindah Scene

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
//namespace ini kita gunakan agar
dapat memanggil methods untuk
berpindah scene yang ada pada
class SceneManager
```

```
public class PindahScene :
MonoBehaviour
{

    // Update is called once per
    frame
    void Update()
    {

        //kondisi ketika kita
        menekan tombol A pada keyboard
        maka kita akan meload scene yang
        bernama "scene_satu"
        if
        (Input.GetKeyDown(KeyCode.A))
        {
            //Method untuk
            memanggil / berpindah scene yang
            kita inginkan

            SceneManager.LoadScene("Scene1");
        }
        //Sedangkan ketika kita
        menekan tombol Q pada keyboard
        maka kita akan meload scene yang
        bernama "scene_dua"
        else if
        (Input.GetKeyDown(KeyCode.Q))
        {

            SceneManager.LoadScene("Scene2");
        }

    }

    //Public Exit
    public void ExitApplication()
    {
        Application.Quit();
    }

    //Public Menu Quiz
    public void
    PindahKeSceneMenuQuiz()
    {

        SceneManager.LoadScene("MenuQuiz")
        ;
    }
}
```

```
//Public Credit
public void
PindahKeSceneCredit()
{

    SceneManager.LoadScene("Credit");
}

//Public Quiz Sulit
public void
PindahKeSceneQuizSulit()
{

    SceneManager.LoadScene("QuizSulit"
    );
}

//Public Quiz Sedang
public void
PindahKeSceneQuizSedang()
{

    SceneManager.LoadScene("QuizSedang
    ");
}

//Public Quiz Mudah
public void
PindahKeSceneQuizMudah()
{

    SceneManager.LoadScene("QuizMudah"
    );
}

//Public Petunjuk
public void
PindahKeSceneRambuPetunjuk1()
{

    SceneManager.LoadScene("Petunjuk1"
    );
}

//Public Peringatan
public void
PindahKeSceneRambuPeringatan1()
{

    SceneManager.LoadScene("Peringatan
    1");
}

//Public Larangan
public void
PindahKeSceneRambuLarangan1()
{

    SceneManager.LoadScene("Larangan1"
    );
}
```

```

    }

    //Public Materi
    public void
    PindahKeSceneMateri()
    {

    SceneManager.LoadScene("Materi");
    }

    //Public MainMenu
    public void
    PindahKeSceneMainMenu()
    {

    SceneManager.LoadScene("MainMenu")
    ;
    }

    public void GameOver()
    {

    SceneManager.LoadScene("GameOver")
    ;

    }
    }

```

Coding Swipe

```

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

public class Swipe : MonoBehaviour
{
    public GameObject scrollbar;
    float scroll_pos = 0;
    float [] pos;
    int posisi = 0;

    // Start is called before the
    first frame update
    void Start()
    {

    }

    public void next(){
        if (posisi < pos.Length-1){
            posisi += 1;
            scroll_pos = pos [posisi];
        }
    }

    public void prev(){
        if (posisi > 0){
            posisi -= 1;
            scroll_pos = pos [posisi];
        }
    }
}

```

```

    }

    // Update is called once per
    frame
    void Update()
    {
        pos = new
        float[transform.childCount];
        float distance = 1f /
        (pos.Length - 1f);
        for (int i = 0; i <
        pos.Length; i++){
            pos[i] = distance * i;
        }
        if
        (Input.GetMouseButton(0)){
            scroll_pos =
            scrollbar.GetComponent<Scrollbar>
            ().value;
        } else {
            for (int i=0;
            i<pos.Length; i++){
                if (scroll_pos < pos [i]
                + (distance/2) && scroll_pos > pos
                [i] - (distance/2)) {

                scrollbar.GetComponent<Scrollbar>
                ().value = Mathf.Lerp
                (scrollbar.GetComponent<Scrollbar>
                ().value, pos[i], 0.13f);
                posisi = i;
            }
        }
    }
}

```

Coding Jawab

```

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

public class Jawab : MonoBehaviour
{
    public GameObject feed_benar,
    feed_salah;
    // Start is called before the
    first frame update
    void Start()
    {

    }

    public void jawaban(bool
    Jawab)
    {

```



```

        if (Jawab)
        {
            feed_benar.SetActive(false);

            feed_benar.SetActive(true);
            int skor =
            PlayerPrefs.GetInt("skor") + 10;
            PlayerPrefs.SetInt("skor", skor);
        }
        else
        {

            feed_salah.SetActive(false);

            feed_salah.SetActive(true);
            int skor2 =
            PlayerPrefs.GetInt("skor2") + 10;
            PlayerPrefs.SetInt("skor2",
            skor2);

            SceneManager.LoadScene("GameOver")
            ;
        }

        gameObject.SetActive(false);

        transform.parent.GetChild(gameObje
        ct.transform.GetSiblingIndex() +
        1).gameObject.SetActive(true);
    }

    // Update is called once per
    frame
    void Update()
    {

    }
}

```

Coding Mudah

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class mudah : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the
    first frame update
    float currentTime = 0f;
    float startingTime = 60f;

```

```

    [SerializeField] Text
    countdownText;

    public GameObject Popups;
    void Start()

    {
        currentTime =
        startingTime;
        Popups.SetActive(false);
    }

    // Update is called once per
    frame
    void Update()
    {
        currentTime -= 1 *
        Time.deltaTime;
        countdownText.text =
        currentTime.ToString("0");
        if (currentTime <= 0)
        {
            currentTime = 0;

            Popups.SetActive(true);
        }
    }
}

```

Coding Sedang

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class sedang :
MonoBehaviour
{
    // Start is called before the
    first frame update
    float currentTime = 0f;
    float startingTime = 40f;
    [SerializeField] Text
    countdownText;

    public GameObject Popups;
    void Start()
    {

```

```

        currentTime =
startingTime;
        Popups.SetActive(false);
    }

    // Update is called once per
frame
    void Update()
    {
        currentTime -= 1 *
Time.deltaTime;
        countdownText.text =
currentTime.ToString("0");
        if (currentTime <= 0)
        {
            currentTime = 0;

Popups.SetActive(true);
        }
    }
}

```

Coding Sulit

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class sulit : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the
first frame update
    float currentTime = 0f;
    float startingTime = 30f;
    [SerializeField] Text
countdownText;

    public GameObject Popups;
    void Start()
    {
        currentTime =
startingTime;
        Popups.SetActive(false);
    }

    // Update is called once per
frame
    void Update()
    {
        currentTime -= 1 *
Time.deltaTime;
        countdownText.text =
currentTime.ToString("0");
        if (currentTime <= 0)
        {
            currentTime = 0;

Popups.SetActive(true);
        }
    }
}

```

```

    }
}

```

Coding Soal Manager

```

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

public class SoalManager :
MonoBehaviour {

    [System.Serializable]
    public class Soal
    {
        [TextArea]
        [Header("Soal")]
        public string soal;
        public Sprite gambar;

        [Header("Pilihan untuk
jawaban")]
        public string pilA;
        public string pilB, pilC,
pilD;

        [Header("Kunci Jawaban")]
        public bool A;
        public bool B, C, D;
    }

    public GameObject selesai;
    public int skor;
    public float waktu;
    private int nilaiAcak;
    Image soalgambar;
    Text textSoal, textA, textB,
textC, textD, textWaktu, textskor;
    public List<Soal>
KumpulanSoal;

    // Use this for
initialization
    void Start () {
        soalgambar =
GameObject.Find("soalgambar").GetC
omponent<Image>();
        textSoal =
GameObject.Find("TextSoal").GetCom
ponent<Text>();
        textA =
GameObject.Find("A").GetComponent<
Text>();
        textB =
GameObject.Find("B").GetComponent<
Text>();
        textC =
GameObject.Find("C").GetComponent<
Text>();
    }
}

```



```

        textD =
GameObject.Find("D").GetComponent<
Text>();

        textWaktu =
GameObject.Find("TextWaktu").GetCo
mponent<Text>();
        textskor =
GameObject.Find("skor").GetCompone
nt<Text>();
        nilaiAcak =
Random.RandomRange(0,KumpulanSoal.
Count);

    }

    // Update is called once
per frame
    void Update () {

        textWaktu.text = "Time : "
+ waktu.ToString("0.0");
        waktu -= Time.deltaTime;

        if (waktu<=0) {

KumpulanSoal.RemoveAt(nilaiAcak);
        waktu = 30;
        nilaiAcak =
Random.RandomRange(0,KumpulanSoal.
Count);

        }

        if (KumpulanSoal.Count >
0)
        {
            soalgambar.sprite =
KumpulanSoal[nilaiAcak].gambar;
            textSoal.text =
KumpulanSoal[nilaiAcak].soal;
            textA.text =
KumpulanSoal[nilaiAcak].pila;
            textB.text =
KumpulanSoal[nilaiAcak].pilB;
            textC.text =
KumpulanSoal[nilaiAcak].pilC;
            textD.text =
KumpulanSoal[nilaiAcak].pilD;
            textskor.text = "Skor
: " + skor;
        }
        else {

selesai.SetActive(true);
            textSoal.text = "Skor
: " + skor;

```

```

GameObject.Find("TextWaktu").SetAc
tive(false);

GameObject.Find("Panel").SetActive
(false);

GameObject.Find("skor").SetActive(
false);
        }

    }

    public void CekJawaban(string
jawaban) {
        if
(KumpulanSoal[nilaiAcak].A==true
&& jawaban=="a") {
            skor++;
        }

        if
(KumpulanSoal[nilaiAcak].B == true
&& jawaban == "b")
        {
            skor++;
        }

        if
(KumpulanSoal[nilaiAcak].C == true
&& jawaban == "c")
        {
            skor++;
        }

        if
(KumpulanSoal[nilaiAcak].D == true
&& jawaban == "d")
        {
            skor++;
        }

KumpulanSoal.RemoveAt(nilaiAcak);
        nilaiAcak =
Random.RandomRange(0,KumpulanSoal.
Count);
        waktu = 5;
    }

    public void ulang() {

Application.LoadLevel(Application.
loadedLevel);
    }
}

```

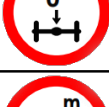
RAMBU LALU LINTAS

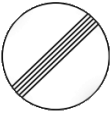
JENIS RAMBU : Piktogram Rambu Peringatan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	I.1a.		Peringatan Penyempitan Badan Jalan di Bagian Kiri dan Kanan
2	I.1b.		Peringatan Pelebaran Badan Jalan di Bagian Kiri dan Kanan
3	I.1c.		Peringatan Penyempitan Badan Jalan di Bagian Kiri
4	I.1d.		Peringatan Penyempitan Badan Jalan di Bagian Kanan
5	I.1e.		Peringatan Pelebaran Badan Jalan di Bagian Kiri
6	I.1f.		Peringatan Pelebaran Badan Jalan di Bagian Kanan
7	I.1g.		Peringatan Pengurangan Lajur Kiri
8	I.1h.		Peringatan Pengurangan Lajur Kanan
9	I.1i.		Peringatan Penambahan Lajur Kiri
10	I.1j.		Peringatan Penambahan Lajur Kanan
11	I.1k.		Peringatan Jembatan Peringatan Penyempitan Bagan Jalinan Jalan Tertentu
12	I.1l.		Peringatan Permukaan Jalan yang Licin
13	I.1m.		Peringatan Lontaran Kerikil
14	I.1n.		Peringatan Telah Terjadi Longsor pada Sebelah Kiri Sisi Jalan
15	I.1o.		Peringatan Telah Terjadi Longsor pada Sebelah Kanan Sisi Jalan
16	I.1p.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki
17	I.1q.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki Anak-anak
18	I.1r.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Penyandang Cacat
19	I.1s.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Sepeda

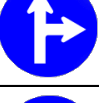
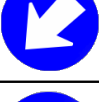
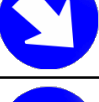
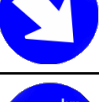
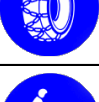
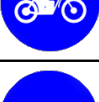
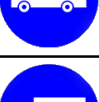
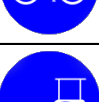
20	I.1t.		Peringatan Banyak Hewan Ternak Melintas
21	I.1u.		Peringatan Banyak Hewan Liar Melintas
22	I.1v.		Peringatan Kondisi Lalu Lintas Padat
23	I.1w.		Peringatan Kecelakaan Tunggal
24	I.1x.		Peringatan Kecelakaan Ganda
25	I.1y.		Kondisi Cuaca Berkabut
26	I.1z.		Kondisi Cuaca Hujan
27	I.1aa		Peringatan (ditegaskan penjelasan jenis peringatan dengan menggunakan papan tambahan)
28	I.1ab		Peringatan Pekerjaan di Jalan
29	I.1ac		Peringatan Pengaturan Lalu Lintas oleh Petugas Peringatan Pelaksanaan Inspeksi di Jalan Peringatan Pelaksanaan Survey di Jalan

JENIS RAMBU : Piktogram Rambu Larangan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	I.4a.		Larangan Berjalan Terus karena Wajib Berhenti Sesaatdan atau Melanjutkan Perjalanan Setelah Dipastikan Selamat dari Konflik Lalu Lintas dari Arah Lainnya
2	I.4b.		Larangan Berjalan Terus Sebelum Melaksanakan; Kegiatan Tertentu, contoh: Larangan Melanjutkan; Perjalanan Sebelum Membayar Tarif Tol
3	I.4c.		Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor dan Tidak Bermotor
4	I.4d.		Larangan Masuk bagi Sepeda Motor
5	I.4e.		Larangan Masuk bagi; Kendaraan Bermotor Roda Tiga
6	I.4f.		Larangan Masuk bagi Mobil Penumpang Perseorangan
7	I.4g.		Larangan Masuk bagi Mobil Barang
8	I.4h.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor Umum
9	I.4i.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan; Kereta Tempel
10	I.4j.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan; Berat Keseluruhan Sama atau Lebih dari 5 ton
11	I.4k.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan; Beban Sumbu Sama atau Lebih dari 8 ton
12	I.4l.		Larangan Mendekati Kendaraan di Depan dengan Jarak Sama atau Kurang dari ...m
13	I.4m.		Larangan Menjalankan Kendaraan dengan Kecepatan Lebih dari 40 km/jam

14	I.4n.		Batas Akhir Seluruh Larangan yang Dinyatakan oleh Satu atau Lebih Rambu Larangan
----	-------	---	--

JENIS RAMBU : Piktogram Rambu Perintah

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	I.7a.		Perintah Mengikuti ke Arah Kiri
2	I.7b.		Perintah Mengikuti ke Arah Kanan
3	I.7c.		Perintah Belok ke Arah Kiri
4	I.7d.		Perintah Belok ke Arah Kanan
5	I.7e.		Perintah Berjalan Lurus
6	I.7f.		Perintah Memilih Lurus atau Belok Kiri
7	I.7g.		Perintah Memilih Lurus atau Belok Kanan
8	I.7h.		Perintah Memasuki Jalur atau Lajur yang Ditunjuk (ke kiri)
9	I.7i.		Perintah Memasuki Jalur atau Lajur yang Ditunjuk (ke kanan)
10	I.7i.		Perintah Pilihan Memasuki Salah Satu Jalur atau Lajur yang Ditunjuk (kekiri dan ke kanan)
11	I.7k.		Kecepatan Minimum yang Diperintahkan, contoh: Kecepatan Minimum Kendaraan yang Diperintahkan adalah 40km/jam
12	I.7l.		Perintah Menggunakan Rantai Khusus Ban
13	I.7m.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Sepeda Motor
14	I.7n.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Kendaraan Bermotor Umum
15	I.7o.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Mobil Barang
16	I.7p.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Pejalan Kaki
17	I.7q.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Sepeda
18	I.7r.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Delman

JENIS RAMBU : Keterangan Tambahan tentang Jarak Lokasi Kritis

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
----	------	--------	------------------

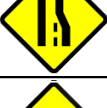
1	II.10a.		Peringatan yang Menerangkan bahwa Lokasi Kritis Berjarak 450m dari Lokasi Rambu (Jenis Peringatan Dijelaskan dengan Rambu Peringatan)
2	II.10b.		Peringatan yang Menerangkan bahwa Lokasi Kritis Berjarak 300m dari Lokasi Rambu (Jenis Peringatan Dijelaskan dengan Rambu Peringatan)
3	II.10c.		Peringatan yang Menerangkan bahwa Lokasi Kritis Berjarak 150m dari Lokasi Rambu (Jenis Peringatan Dijelaskan dengan Rambu Peringatan)

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Pengarah Gerakan Lalu Lintas

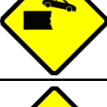
NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.11a.		Peringatan Rintanganatau Objek Berbahaya Pada Sisi Jalan Sebelah Kiri (Hanya dapat melakukan gerakan lalu lintas pada sisi sebelah kanan)
2	II.11b.		Peringatan Rintangan atau Objek Berbahaya pada Sisi Jalan Sebelah Kanan (Hanya dapat melakukan gerakan lalu lintas pada sisi sebelah kiri)
3	II.11c.		Peringatan Rintangan atau Objek Berbahaya pada Pemisal Lajur atau Jalur (Dapat melakukan gerakan lalu lintas pada kedua sisi)
4	II.11d.		Pengarah Tikungan ke Kiri
5	II.11e.		Pengarah Tikungan ke Kanan

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Perubahan Kondisi Alinyemen Horizontal

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.1a.		Peringatan Tikungan ke Kiri
2	II.1b.		Peringatan Tikungan ke Kanan
3	II.1c.		Peringatan Tikungan Ganda dengan Tikungan Pertama ke Kiri
4	II.1d.		Peringatan Tikungan Ganda dengan Tikungan Pertama ke Kanan
5	II.1e.		Peringatan Tikungan Tajam ke Kiri
6	II.1f.		Peringatan Tikungan Tajam ke Kanan
7	II.1g.		Peringatan Tikungan Tajam Ganda dengan Tikungan Pertama ke Kiri
8	II.1h.		Peringatan Tikungan Tajam Ganda dengan Tikungan Pertama ke Kiri
9	II.1i.		Peringatan Banyak Tikungan dengan Tikungan Pertama ke Kiri
10	II.1j.		Peringatan Banyak Tikungan dengan Tikungan Pertama ke Kanan
11	II.1k.		Peringatan Tikungan Memutar ke Kiri

12	II.1l.		Peringatan Tikungan Memutar ke Kanan
13	II.1m.		Peringatan Penyempitan Badan Jalan di Bagian Kiri dan Kanan
14	II.1n.		Peringatan Pelebaran Badan Jalan di Bagian Kiri dan Kanan
15	II.1o.		Peringatan Penyempitan Badan Jalan di Bagian Kiri
16	II.1p.		Peringatan Penyempitan Badan Jalan di Bagian Kanan
17	II.1q.		Peringatan Pelebaran Badan Jalan di Bagian Kiri
18	II.1r.		Peringatan Pelebaran Badan Jalan di Bagian Kanan
19	II.1s.		Peringatan Pengurangan Lajur Kiri
20	II.1t.		Peringatan Pengurangan Lajur Kanan
21	II.1u.		Peringatan Penambahan Lajur Kiri
22	II.1v.		Peringatan Penambahan Lajur Kanan
23	II.1w.		Peringatan Jembatan Peringatan Penyempitan Bagan Jalinan Jalan; Tertentu

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Perubahan Kondisi Alinyemen Vertikal

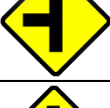
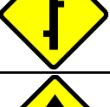
NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.2a.		Peringatan Turunan Landai
2	II.2b.		Peringatan Turunan Curam
3	II.2c.		Peringatan Tanjakan Landai
4	II.2d.		Peringatan Tanjakan Curam
5	II.3a.		Peringatan Permukaan Jalan yang Licin
6	II.3b.		Peringatan Bagian Tepi Jalan yang tidak Sama Tinggi dengan Badan Jalan
7	II.3c.		Peringatan Jurang
8	II.3d.		Peringatan Tepi Air

9	II.3e.		Peringatan Permukaan Jalan yang Cekung atau Berlubang
10	II.3f.		Peringatan Permukaan Jalan yang Cembung Peringatan Alat Pembatas Kecepatan
11	II.3g.		Peringatan Jalan Bergelombang
12	II.3h.		Peringatan Lontaran Kerikil
13	II.3i.		Peringatan Bagian Tepi Jalan Sebelah Kiri yang Rawan Runtuh
14	II.3j.		Peringatan Bagian Tepi Jalan Sebelah Kanan yang Rawan Runtuh

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Pengaturan Persinyalan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.4a.1.		Peringatan Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas
2	II.4a.2.		Peringatan Lampu Isyarat Penyeberang Jalan

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Persimpangan Prioritas

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.4b.1.		Peringatan Simpang Empat Prioritas (Ditempatkan pada Lengan Minor)
2	II.4b.2.		Peringatan Simpang Empat Prioritas (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
3	II.4b.3.		Peringatan Bundaran dengan Prioritas
4	II.4b.4.		Peringatan Persimpangan Tiga Serong Kiri (Ditempatkan pada Lengan Minor)
5	II.4b.5.		Peringatan Persimpangan Tiga Serong Kanan (Ditempatkan pada Lengan Minor)
6	II.4b.6.		Peringatan Persimpangan Tiga Serong Kiri (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
7	II.4b.7.		Peringatan Persimpangan Tiga Serong Kanan (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
8	II.4b.8.		Peringatan Persimpangan Tiga Sisi Kiri (Ditempatkan pada Lengan Minor)
9	II.4b.9.		Peringatan Persimpangan Tiga Sisi Kanan (Ditempatkan pada Lengan Minor)
10	II.4b.10.		Peringatan Persimpangan Tiga Berganda Sisi Kiri dan Kanan (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
11	II.4b.11.		Peringatan Persimpangan Tiga Berganda Sisi Kanan dan Kiri (Ditempatkan pada Lengan Mayor)

12	II.4b.12.		Peringatan Persimpangan Tiga Serong Kiri
13	II.4b.13.		Peringatan Persimpangan Tiga Serong Kanan
14	II.4b.14.		Peringatan Persimpangan Tiga Berganda Sisi Kiri (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
15	II.4b.15.		Peringatan Persimpangan Tiga Berganda Sisi Kanan (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
16	II.4b.16.		Peringatan Persimpangan Tiga Sisi Kiri (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
17	II.4b.17.		Peringatan Persimpangan Tiga Sisi Kanan (Ditempatkan pada Lengan Mayor)
18	II.4b.18.		Peringatan Persimpangan Tiga Tipe T (Ditempatkan pada Lengan Minor)
19	II.4b.19.		Peringatan Persimpangan Tiga Tipe Y

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Konstruksi Pemisah Jalur Lalu Lintas

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.4c.1.		Peringatan Awal Pembatas Konstruksi Fisik Pemisah Jalur Lalu Lintas Dua Arah
2	II.4c.2.		Peringatan Akhir Pembatas Konstruksi Fisik Pemisah Jalur Lalu Lintas Dua Arah
3	II.4c.3.		Peringatan Awal Pembatas Konstruksi Fisik Pemisah Jalur Lalu Lintas Satu Arah Peringatan Awal Pembatas Konstruksi Fisik Pemisah Lajur Lalu Lintas
4	II.4c.4.		Peringatan Akhir Pembatas Konstruksi Fisik Pemisah Jalur Lalu Lintas Satu Arah Peringatan Akhir Pembatas Konstruksi Fisik Pemisah Lajur Lalu Lintas

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Lalu Lintas Kendaraan Bermotor

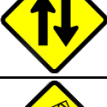
NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.5a.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Angkutan Barang
2	II.5b.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Angkutan Barang tipe Curah/Cair
3	II.5c.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Angkutan Barang Berbahaya dan Beracun
4	II.5d.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Angkutan Barang Mudah Terbakar
5	II.5e.		PeringatanBanyak Lalu Lintas Angkutan Umum
6	II.5f.		PeringatanBanyak Lalu Lintas Kendaraan Berat
7	II.6a.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki Menggunakan Fasilitas Penyeberangan

8	II.6b.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki
9	II.6c.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki Anak-anak
10	II.6d.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Penyandang Cacat
11	II.6e.		Peringatan Banyak Lalu Lintas Sepeda
12	II.6f.		Peringatan Banyak Hewan Ternak Melintas
13	II.6g.		Peringatan Banyak Hewan Liar Melintas

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Kawasan Rawan Bencana

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.7a.		Peringatan Kawasan Rawan Bencana Tsunami
2	II.7b.		Peringatan Kawasan Rawan Bencana Gempa Bumi
3	II.7c.		Peringatan Kawasan Rawan Bencana Gunung Api

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan Lainnya

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.8a.		Peringatan (ditegaskan penjelasan jenis peringatan dengan menggunakan papan tambahan)
2	II.8b.		Peringatan Pekerjaan di Jalan
3	II.8c.		Peringatan Tinggi Ruang Bebas (... m)
4	II.8d.		Peringatan Lebar Ruang Bebas (... m)
5	II.8e.		Peringatan Pintu Perlindungan Sebidang Kereta Api
6	II.8f.		Peringatan Perlindungan Sebidang Kereta Api tanpa Pintu
7	II.8g.		Peringatan Lalu Lintas Pesawat Terbang yang Terbang Rendah
8	II.8h.		Peringatan Hembusan Angin Kencang
9	II.8i.		Peringatan Lalu Lintas Dua Arah
10	II.8j.		Peringatan Jembatan Angkat

JENIS RAMBU : Rambu Peringatan dengan Kata-kata

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	II.9.		Rambu Peringatan dengan Kata-kata

JENIS RAMBU : Rambu Larangan Berjalan Terus

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.1a.		Larangan Berjalan Terus karena Wajib Berhenti Sesaat dan/ atau Melanjutkan Perjalanan Setelah Dipastikan Selamat dari Konflik Lalu Lintas dari Arah Lainnya
2	III.1b.		Larangan Berjalan Terus karena Wajib Memberi Prioritas Kepada Arus Lalu Lintas dari Arah yang Diberi Prioritas
3	III.1c.		Larangan Berjalan Terus Sebelum Melaksanakan Kegiatan Tertentu, contoh:Larangan Melanjutkan Perjalanan Sebelum Membayar Tarif Tol
4	III.1d.		Larangan Berjalan Terus pada Bagian Jalan Tertentu Sebelum Mendahulukan Arus Lalu Lintas yang Datang dari Arah Berlawanan
5	III.1e.		Larangan Berjalan Terus pada Perlintasan Sebidang Lintasan Kereta Api Jalur Tunggal Sebelum Mendapatkan Kepastian Selamat dari Konflik
6	III.1f.		Larangan Berjalan Terus pada Perlintasan Sebidang Lintasan Kereta Api Jalur Ganda Sebelum Mendapatkan Kepastian Selamat dari Konflik

JENIS RAMBU : Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor dan Tidak Bermotor

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.2a.1.		Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor dan Tidak Bermotor dari Kedua Arah
2	III.2a.2.		Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor dan Tidak Bermotor

JENIS RAMBU : Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor Jenis Tertentu

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.2b.1.		Larangan Masuk bagi Sepeda Motor
2	III.2b.2.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor Roda Tiga
3	III.2b.3.		Larangan Masuk bagi Mobil Penumpang
4	III.2b.4.		Larangan Masuk bagi Mobil Barang
5	III.2b.5.		Larangan Masuk bagi Mobil Bus
6	III.2b.6.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Khusus
7	III.2b.7.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Kereta Tempel
8	III.2b.8.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Kereta Gandeng

9	III.2b.9.		Larangan Masuk bagi Sepeda Motor dan Mobil Penumpang
10	III.2b.10.		Larangan Masuk bagi Mobil Penumpang Perseorangan dan Mobil Barang
11	III.2b.11.		Larangan Masuk bagi Mobil Barang dan Kendaraan Bermotor Umum
12	III.2b.12.		Larangan Masuk bagi Sepeda Motor, Mobil Penumpang Perseorangan dan Mobil Barang
13	III.2b.13.		Larangan Masuk bagi Mobil Penumpang Perseorangan, Mobil Barang dan Kendaraan Bermotor Umum

JENIS RAMBU : Larangan Masuk bagi Kendaraan Tidak Bermotor Jenis Tertentu

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.2c.1.		Larangan Masuk bagi Pejalan Kaki
2	III.2c.2.		Larangan Masuk bagi Gerobak Dorong dan Sejenisnya
3	III.2c.3.		Larangan Masuk bagi Sepeda
4	III.2c.4.		Larangan Masuk bagi Becak
5	III.2c.5.		Larangan Masuk bagi Pedati
6	III.2c.6.		Larangan Masuk bagi Delman/Dokar
7	III.2c.7.		Larangan Masuk bagi Sepeda dan Becak
8	III.2c.8.		Larangan Masuk bagi Delman dan Pedati
9	III.2c.9.		Larangan Masuk bagi Semua Jenis Kendaraan Tidak Bermotor

JENIS RAMBU : Larangan Masuk Bagi Kendaraan dengan Berat dan Dimensi Tertentu

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.2d.1.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Panjang Lebih dari ...m
2	III.2d.2.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Tinggi Lebih dari ...m
3	III.2d.3.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Lebar Lebih dari ...m
4	III.2d.4.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Tidak Bermotor dengan Panjang Lebih dari ...m
5	III.2d.5.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Jumlah Berat Yang Diizinkan (JBI) Sama atau Lebih dari 5 ton

6	III.2d.6.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor Roda Tunggal dengan Muatan Sumbu Terberat (MST) Sama atau Lebih dari 8 ton
7	III.2d.7.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor Roda Ganda atau Lebih dengan Muatan Sumbu Terberat (MST) Sama atau Lebih dari 8 ton
8	III.2d.8.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Roda Tunggal pada Ujung Sumbu dengan Berat Muatan Sama atau Lebih dari 8 ton
9	III.2d.9.		Larangan Masuk bagi Kendaraan Bermotor dengan Roda Ganda atau Lebih pada Ujung Sumbu dengan Berat Muatan Sama atau Lebih dari 8 ton
10	III.2d.10.		Larangan Masuk bagi Kendaraan dengan Ukuran Lebar Melebihi 2.500 (dua ribu lima ratus) milimeter, Ukuran Panjang melebihi 18.000 (delapan belas ribu) milimeter, Ukuran Paling Tinggi 4.200 (empat ribu dua ratus) milimeter, dan Muatan sumbu terberat 10 (sepuluh) ton
11	III.2d.11.		Larangan Masuk bagi Kendaraan dengan Ukuran Lebar Melebihi 2.500 (dua ribu lima ratus) milimeter, Ukuran Panjang melebihi 12.000 (dua belas ribu) milimeter, Ukuran Paling Tinggi 4.200 (empat ribu dua ratus) milimeter, dan Muatan sumbu terberat 8 (delapan) ton
12	III.2d.12.		Larangan Masuk bagi Kendaraan dengan Ukuran Lebar Melebihi 2.100 (dua ribu seratus) milimeter, Ukuran Panjang melebihi 9.000 (sembilan ribu) milimeter, Ukuran Paling Tinggi 3.500 (tiga ribu lima ratus) milimeter, dan Muatan sumbu terberat 8 (delapan) ton

JENIS RAMBU : Rambu Larangan Parkir dan Berhenti

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.3a.		Larangan Berhenti
2	III.3b.		Larangan Parkir

JENIS RAMBU : Rambu Larangan Pergerakan Lalu Lintas Tertentu

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.4a.		Larangan Berjalan Terus
2	III.4b.		Larangan Belok Kiri
3	III.4c.		Larangan Belok Kanan
4	III.4d.		Larangan Menyalip Kendaraan Lain
5	III.4e.		Larangan Memutar Balik
6	III.4f.		Larangan Memutar Balik dan Belok Kanan
7	III.4g.		Larangan Mendekati Kendaraan di Depan dengan Jarak Sama atau Kurang dari ...m
8	III.4h.		Larangan Menjalankan Kendaraan dengan Kecepatan Lebih dari yang Tertulis, contoh:Kecepatan Maksimum Kendaraan yang Dilarang adalah 50km/jam

JENIS RAMBU : Rambu Larangan Membunyikan Isyarat Suara

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.5.		Larangan Membunyikan Isyarat Suara

JENIS RAMBU : Rambu Larangan dengan Kata-kata

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	III.6.		Rambu Larangan dengan Kata-kata

JENIS RAMBU : Rambu Perintah Mematuhi Arah yang Ditunjuk

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.1a.		PerintahMengikuti ke Arah Kiri
2	IV.1b.		PerintahMengikuti ke Arah Kanan
3	IV.1c.		Perintah Belok ke Arah Kiri
4	IV.1d.		Perintah Belok ke Arah Kanan
5	IV.1e.		Perintah Berjalan Lurus
6	IV.1f.		Perintah Mengikuti Arah yang Ditunjukkan saat Memasuki Bundaran

JENIS RAMBU : Rambu Perintah Memilih Salah Satu Arah yang Ditunjuk

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.2a.		Perintah Memilih Lurus atau Belok Kiri
2	IV.2b.		Perintah Memilih Lurus atau Belok Kanan

JENIS RAMBU : Rambu Perintah Memasuki Bagian Jalan Tertentu

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.3a.		Perintah Memasuki Jalur atau Lajur yang Ditunjuk
2	IV.3b.		Perintah Memasuki Jalur atau Lajur yang Ditunjuk
3	IV.3c.		Perintah Pilihan Memasuki Salah Satu Jalur atau Lajur yang Ditunjuk

JENIS RAMBU : Rambu Perintah Batas Minimum Kecepatan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.4a.		Kecepatan Minimum yang Diperintahkan, contoh: Kecepatan Minimum Kendaraan yang Diperintahkan adalah 50km/jam

JENIS RAMBU : Rambu Perintah Penggunaan Rantai Ban

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.5a.		Perintah Menggunakan Rantai Khusus Ban

JENIS RAMBU : Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Kendaraan Bermotor

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
----	------	--------	------------------

1	IV.6a.1.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Sepeda Motor
2	IV.6a.2.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Mobil Bus
3	IV.6a.3.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Mobil Barang

JENIS RAMBU : Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Kendaraan Tidak Bermotor

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.6b.1.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Pejalan Kaki
2	IV.6b.2.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Penunggang Kuda
3	IV.6b.3.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Sepeda
4	IV.6b.4.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Becak
5	IV.6b.5.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Pedati
6	IV.6b.6.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Delman
7	IV.6b.7.		Perintah Menggunakan Jalur atau Lajur Lalu Lintas Khusus Kendaraan Tidak Bermotor

JENIS RAMBU : Batas AkhirPerintah Tertentu

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	IV.7a.		Batas Akhir Kecepatan Minimum yang Diperintahkan, contoh: Batas Akhir Pemberlakuan Kecepatan Minimum Kendaraan Bermotor
2	IV.7b.		Batas Akhir Perintah Menggunakan Rantai Khusus Ban

JENIS RAMBU : Bentuk Nomor Rute

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.10a.		Menyatakan Nomor Rute Asian Highway
2	V.10b.		Menyatakan Nomor Rute Jalan Nasional
3	V.10c.		Menyatakan Nomor Rute Jalan Provinsi
4	V.10d.		Menyatakan Nomor Rute Jalan Kabupaten
5	V.10e.		Menyatakan Nomor Rute Jalan Kota

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk Pendahulu Jurusan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
----	------	--------	------------------

1	V.1a.		Pendahulu Petunjuk Jurusan pada Persimpangan di Depan
2	V.1b.		Pendahulu Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jurusan yang Dituju
3	V.1c.		Pendahulu Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jalur atau Lajur untuk Mencapai Jurusan yang Dituju pada Pintu Keluar Jalan Tol
4	V.1d.		Pendahulu Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jalur atau Lajur Sebelah Kiri untuk Mencapai Jurusan yang Dituju
5	V.1e.		Pendahulu Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jalur atau Lajur Sebelah Kanan untuk Mencapai Jurusan yang Dituju
6	V.1f.		Pendahulu Petunjuk Jurusan yang Menunjukkan Jarak Jurusan yang Dituju

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk Jurusan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.2a.		Rambu Petunjuk Jurusan Wilayah dan Lokasi Tertentu
2	V.2b.		Rambu Petunjuk Jurusan Khusus Lokasi dan Kawasan Wisata

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk Batas Wilayah

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.3a.		Rambu Petunjuk Batas Awal Wilayah Kabupaten Toli-Toli
2	V.3b.		Rambu Petunjuk Batas Akhir Wilayah Kabupaten Toli-Toli

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk Batas Jalan Tol

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.4a.		Rambu Petunjuk Batas Awal Jalan Tol
2	V.4b.		Rambu Petunjuk Batas Akhir Jalan Tol
3	V.4c.		Rambu Petunjuk Batas Awal Jalan Tol Lingkar Dalam
4	V.4d.		Rambu Petunjuk Batas Akhir Jalan Tol Lingkar Dalam

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Simpul Transportasi

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5a.1.		Petunjuk Lokasi Terminal Kendaraan Bermotor Umum
2	V.5a.2.		Petunjuk Lokasi Stasiun Kereta Api
3	V.5a.3.		Petunjuk Lokasi Pelabuhan

4	V.5a.4.		Petunjuk Lokasi Bandar Udara
---	---------	---	------------------------------

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Fasilitas Kebersihan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5b.1.		Petunjuk Lokasi Tempat Penampungan Sampah
2	V.5b.2.		Petunjuk Lokasi Tempat Pembuangan Sampah
3	V.5c.1.		Petunjuk Lokasi Kantor Pos
4	V.5c.2.		Petunjuk Lokasi Telepon Umum

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Fasilitas Pemberhentian Angkutan Umum

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5d.1.		Petunjuk Lokasi Fasilitas Pemberhentian Mobil Bus Umum
2	V.5d.2.		Petunjuk Lokasi Fasilitas Pangkalan Taksi
3	V.5d.3.		Petunjuk Lokasi Fasilitas Pemberhentian dan/atau Pangkalan Angkutan Umum Selain Mobil Bus Umum dan Taksi (ditegaskan penjelasan jenis angkutan umum dimaksud dengan menggunakan papan tambahan)

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk Lokasi Utilitas Umum

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5e.		Petunjuk Lokasi Fasilitas Penyeberangan Pejalan Kaki

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Fasilitas Parkir

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5f.1.		Petunjuk Lokasi Fasilitas Parkir
2	V.5f.2.		Petunjuk Lokasi Fasilitas Parkir tertentu, contoh:Petunjuk Lokasi Fasilitas Parkir Penyandang Cacat

JENIS RAMBU : Petunjuk Terowongan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5g.1.		Petunjuk Awal Terowongan
2	V.5g.2.		Petunjuk Akhir Terowongan

JENIS RAMBU : Petunjuk FasilitasTanggap Bencana

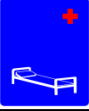
NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.5h.1.		Petunjuk Jalur Evakuasi Tsunami
2	V.5h.2.		Petunjuk Jalur Evakuasi Gempa Bumi

3	V.5h.3.		Petunjuk Jalur Evakuasi GunungMeletus
4	V.5h.4.		PetunjukLokasiTempatBerkumpulDarurat
5	V.5h.5.		PetunjukLokasiTempat Kemah Pengungsian
6	V.5h.6.		PetunjukLokasiBangunanPengungsian

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Peribadatan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.6a.1.		Petunjuk Lokasi Masjid
2	V.6a.2.		Petunjuk Lokasi Gereja
3	V.6a.3.		Petunjuk Lokasi Wihara
4	V.6a.4.		Petunjuk Lokasi Pura

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Pemerintahan dan Pelayanan Umum

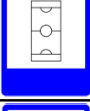
NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.6b.1.		Petunjuk Lokasi Rumah Sakit
2	V.6b.2.		Petunjuk Lokasi Balai Kesehatan, Puskesmas, Balai Pertolongan Pertama dan yang Sejenis
3	V.6b.3.		Petunjuk Lokasi Apotek
4	V.6b.4.		Petunjuk Lokasi SPBU
5	V.6b.5.		Petunjuk Lokasi Unit Pelaksana Pengujian Berkala Kendaraan Bermotor
6	V.6b.6.		Petunjuk Lokasi Unit Pelaksana Pengujian dan/atau Pemeriksaan Salah Satu Unsur Laik Jalan Kendaraan Bermotor, contoh : Unit Pelaksana Pengujian dan/atau Pemeriksaan Emisi Kendaraan Bermotor
7	V.6b.7.		Petunjuk Lokasi Unit Pelaksana Penimbangan Kendaraan Bermotor
8	V.6b.8.		Petunjuk Lokasi Museum

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Perbelanjaan dan Niaga

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.6c.1.		Petunjuk Lokasi Pusat Perbelanjaan dan Pasar
2	V.6c.2.		Petunjuk Lokasi Rumah Makan

3	V.6c.3.		Petunjuk Lokasi Tempat Penjualan Minuman
4	V.6c.4.		Petunjuk Lokasi Penginapan
5	V.6c.5.		Petunjuk Lokasi Bengkel Kendaraan Bermotor

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Rekreasi dan Kebudayaan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.6d.1.		Petunjuk Lokasi Taman
2	V.6d.2.		Petunjuk Lokasi Rute Lintas Alam
3	V.6d.3.		Petunjuk Lokasi Perkemahan
4	V.6d.4.		Petunjuk Lokasi Perkemahan Menggunakan Kereta Kemah
5	V.6d.5.		Petunjuk Lokasi Perkemahan dan Perkemahan Menggunakan Kereta Kemah
6	V.6d.6.		Petunjuk Lokasi Vila
7	V.6d.7.		Petunjuk Lokasi Pantai
8	V.6e.1.		Petunjuk Lokasi Lapangan Terbuka
9	V.6e.2.		Petunjuk Lokasi Gedung Olah Raga
10	V.6e.3.		Petunjuk Lokasi Kolam Renang
11	V.6e.4.		Petunjuk Lokasi Stadium Olah Raga

JENIS RAMBU : Petunjuk Lokasi Fasilitas Pendidikan

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.6f.1.		Petunjuk Lokasi Sekolah
2	V.6f.2.		Petunjuk Lokasi Perpustakaan

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk Pengaturan Lalu Lintas

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.7g.		Petunjuk Lokasi Putar Balik
2	V.7a.		Petunjuk Sistem Satu Arah

3	V.7b.		Petunjuk Sistem Satu Arah ke Kiri
4	V.7c.		Petunjuk Sistem Satu Arah ke Kanan
5	V.7d.		Petunjuk Jalan Buntu di Depan
6	V.7e.		Petunjuk Jalan Buntu pada Belokan Sebelah Kanan
7	V.7f.		Petunjuk Mendapatkan Prioritas Melanjutkan Perjalanan dari Arah Berlawanan
8	V.7h.		Petunjuk Awal Bagian Jalan untuk Kendaraan Bermotor
9	V.7i.		Petunjuk Akhir Bagian Jalan untuk Kendaraan Bermotor

JENIS RAMBU : Rambu Petunjuk

NO	KODE	GAMBAR	KETERANGAN RAMBU
1	V.8.		Papan Nama Jalan
2	V.9.		Rambu Petunjuk dengan Kata-kata



DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : SURYA WAHYU HAR-TADI
 NPM : 1511 0100 28
 PEMBIMBING I : Joko Triloka Ph.D.
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Game edukasi pengenalan Rambu - Rambu lalu lintas berbasis android
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	5/4 ²⁰¹⁹	Intitit judul - Masalah	A.
2	12/4 ²⁰¹⁹	Ace judul - Rencanadokumen	A.
3	26/4 ²⁰¹⁹	Revisi proposal dan Rencanakan	A.
4	10/5 ²⁰¹⁹	Ace program. Ace Seminar	A.
5	7/8 ²⁰¹⁹	Revisi Bab I dan II	A.
6	20/8 ²⁰¹⁹	Ace Bab I dan II. Revisi BAB III	A.
7	23/8 ²⁰¹⁹	Revisi Bab III dan IV. Revisi Program	A.
8	28/8 ²⁰¹⁹	Ace Bab III. Perbaiki Program	A.
9	30/8 ²⁰¹⁹	Perbaiki Program dan BAB IV-V dan	A.
10	4-9-19	Ace Sidang Skripsi. Program dan BAB IV dan	A.

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, Senin, 10 - 10 - 2019
 Ketua Jurusan



(Kor. Arhanisya, S. Komar, M. Komar)