

KUESIONER

Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai perbandingan pengaruh penggunaan aplikasi visualisasi 3d alat laboratorium dan informasi senyawa kimia terhadap peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran siswa.

Aplikasi visualisasi ini adalah media yang dirancang untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar guna mencapai indikator pencapaian kompetensi pengetahuan tentang bentuk alat laboratorium serta kegunaannya dan mempelajari senyawa-senyawa kimia mulai dari rumus, informasi serta pengelompokkan dalam senyawa kimia yang ditujukan kepada siswa jurusan IPA.

Petunjuk Pengisian:

Mohon siswa memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda cek (✓) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat tidak baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan sesuai dengan harapan
3	Cukup baik/netral	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat membantu dengan tidak membantu
4	Baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% dari pernyataan sesuai dengan harapan.
5	Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% sampai 100% harapan responden.

Current: Menunjukkan pengaruh pembelajaran sebelum penggunaan aplikasi

Expected: Menunjukkan pengaruh pembelajaran setelah penggunaan aplikasi

Nama : DIO Raihan Rakasiwi
Kelas : XI IPA 1

No	Pernyataan	Current					Expected				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Wawasan dan pengetahuan anda tentang bentuk alat laboratorium	✓								✓	
2	Mengetahui informasi terkait kegunaan alat laboratorium			✓						✓	
3	Kemudahan dalam pengetahuan perubahan warna pada metal ion		✓								✓
4	Mengetahui informasi tentang senyawa kimia baik rumus-rumus dan pengelompokkan nya			✓						✓	
4	Ketertarikan anda terhadap pemahaman bentuk alat laboratorium serta informasi senyawa kimia	✓							✓		
5	Meningkatkan rasa ingin tahu anda terhadap mata pelajaran kimia			✓							✓
6	Memberikan inspirasi bagi anda untuk lebih mendalami ilmu tentang bentuk alat laboratorium serta informasi tentang senyawa kimia			✓						✓	

Saran untuk aplikasi ini ke depannya:

Data Kuesioner Pengaruh Dampak Penggunaan Aplikasi Penerapan Terhadap Kegiatan Pembelajaran

Nama	Pernyataan1					Pernyataan2					Pernyataan3					Pernyataan4					Pernyataan5					Pernyataan6					Pernyataan7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
	current	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Abella Agustina	1	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7
Current	2.15	2.3	2.3	2.6	2.15	2.625	2.325
Expected	4.025	4.2	4.2	4.225	4.3	4.55	4.475



Bandar Lampung, 16 Juli 2019

Nomor : Penelitian.012/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-19
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
SMA Perintis 1 Bandar Lampung
Di-

Jl. Cut Nyak Dien Gg. Duane No.4, Palapa, 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.

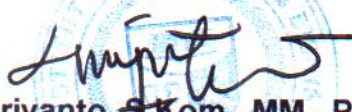
Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **22 Juli 2019 s.d 31 Agustus 2019** (selama satu bulan depan hari)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : Arya Reza Vahlefi
NPM : 1511010052
Jurusan : S1 Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu (S1)

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.





YAYASAN PENDIDIKAN PERINTIS (YPP)
SMA PERINTIS 1 BANDAR LAMPUNG
STATUS TERAKREDITASI "A"

Jl. Cut Nyak Dien No. 4 Palapa Tanjung Karang Pusat
Bandar Lampung (0721) 263936

Nomor : 435 /SMA.P.1/VIII/2019
Lamp : -----
Hal : Persetujuan Izin Penelitian

28 Agustus 2019

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Komputer Akademik
Institut Informatika dan Bisnis (IIB)
Di
BANDAR LAMPUNG

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat Dekan Fakultas Ilmu Komputer Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya Bandar Lampung Nomor: Penelitian 012/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-19 Tanggal: 26 Juli 2019 Perihal: Permohonan Izin Penelitian di SMA Perintis 1 Bandar Lampung.

N a m a : ARYA REZA VAHLEVI
N PM : 1511010052
Jurusan : S 1 Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu (S1)

Pada prinsipnya kami memberikan izin dan kesempatan pada mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan pra penelitian dengan syarat tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar (KBM) dilingkungan SMA Perintis 1 Bandar Lampung.
Demikian surat persetujuan ini kami sampaikan untuk diketahui, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.



**KEPALA SMA PERINTIS 1
BANDAR LAMPUNG**

ZAINURI, S.Ag, M.M.Pd



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Al-Bien Muain

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 98 Bander Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

FORMULIR PENDAFTARAN KEMAHASISWAAN BAKTI

NOTULEN UJIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal Sidang : Senin, 16 / 9 / 2019
Nama Mahasiswa : Arya Reza Vahlepi
NPM : 1511010052
Judul Skripsi/ Tugas Akhir : Visualisasi 3D pencampuran bahan kimia cair sebagai media pembelajaran untuk pelajar sekolah menengah atas berbasis android

PERTANYAAN YANG DIAJUKAN :

NO	PERTANYAAN
1	Relasi Rtn yg anda buat.
2	Apa manfaat Ap Lulas yg anda buat.
3	Relasi Acl Fity - Diagram yg anda buat.



Institut Informatika & Bisnis

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)

SARAN PERBAIKAN :

NO	SARAN
1.	masukan aplikasi- software yg. bercampur antar zat kimia
2.	Per soal latihan
3.	perbaiki aktifitas diagram yg.

PENGUSUL / II

Y. H. H. H.
Y. H. H. H.



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Atfien Mustin

Jl. Zeinal Abidin Pagar Alam No. 06 Bander Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

REVISI INSTRUMEN PENELITIAN KUALITAS BAKU

NOTULEN UJIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal Sidang : Senin 10 / 9 / 2019
Nama Mahasiswa : Arya Reza Vanlefi
NPM : 1511010052
Judul Skripsi/ Tugas Akhir : Visualisasi 3D Pencampuran bahan kimia cair sebagai media pembelajaran untuk pelajar sekolah menengah atas berbasis android

PERTANYAAN YANG DIAJUKAN :

NO	PERTANYAAN
1.	Uji black box dilakukan pd rancangan Δ Hasil (sinkronkan).
2.	Kuisisioner $\longrightarrow$ Materi penyebaran responden & tambahkan. - Teknik kuisisioner dilakukan sebelum / sesudah aplikasi selesai??
3.	Perbaiki penulisan
4.	Perisi program / informasi lengkap dan.



Institut Informatika & Bisnis

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)

SARAN PERBAIKAN :

NO	SARAN

PENGUJI I / II

(Yuni Puspita Sari)



BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari, Senin Tanggal, 26 Bulan, November Tahun, 2018 telah dilaksanakan seminar proposal Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama Mahasiswa : Arya Reza Vahlefi
NPM : 1511010052
Program Studi/Jur : S1 (SI/TI) SK/ AK/ MA
Judul Proposal Skripsi : Visualisasi 3D Pencampuran Bahan Kimia cair
Berbasis Android

Oleh Dewan Pembahas Seminar Skripsi yang terdiri dari:

<u>Nama</u>	<u>Status</u>	<u>Tanda Tangan</u>
1) <u>PuPut Budi Wintoro, S.Kom, M.T.I</u>	- Ketua Pembahas	
2) <u>Yuni Arkhiansyah, m. Kom</u>	- Anggota 1	
3) <u>Yuni Puspita Sari, S.Kom, M.T.I</u>	- Anggota 2	

Mengetahui :

Ketua Jurusan

Yuni Arkhiansyah, m. Kom

NIK. 00480802



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Arya Reza Vahlefi
NPM : 1511010052
JUDUL PROPOSAL SKRIPSI : Visualisasi 3D Pencampuran Bahan Kimia
Cair Berbasis Android
HARI/TANGGAL UJIAN : Senin, 26 NOV 2018

DEWAN PEMBAHAS :

Nama :

Tanda Tangan :

1) Puput Budi Wintoro, S.kom, M.T.I

1)

2) Yuni Arkhiansyah, M.kom

2)

3) Yuni Puspita Sari, S.kom, M.T.I

3)

PESERTA SEMINAR :

Nama :

Tanda Tangan :

Arya Reza Vahlefi



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Arya Reza Vahlefi
NPM : 1511010052
Program Studi/Jur : SI (SI/IT)SK/AK/MA
Judul Proposal Skripsi : Visualisasi 3D Pencampuran Bahan kimia Cair Berbasis Android
Tanggal Seminar : 26 November 2018
Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

- Waktu: Apakah yg dibareng

Saran

- judul di bawah ini: khas y pelamar
- beri informasi setiap bahan kimia yg digunakan

Bandar Lampung, 26 November 2018
Pembahas Seminar,


(Yuni Arkhiansyah, m.kom)



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Arya Reza Vahlefi
NPM : 1511010052
Program Studi/Jur : SI(SI/TI)SK/AK/MA
Judul Proposal Skripsi : Visualisasi 3D Pencampuran Bahan Kimia Cair Berbasis Android

Tanggal Seminar : 26 November 2018

Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

- Tempat penelitian?
- landasan teori dilengkapi. (Metode pengembangan PL yg digunakan)
- penulisan daftar pustaka diperbaiki
- penelitian terdahulu. (bab 2)
- gunakan jurnal darmajaya

→ landasan teori kuisioner

- Bab 3 Teknik pengelompokan kuisioner

→ Bab 4 Hasil kuisioner
Grafik → Radar
Batang

Bandar Lampung, 26 November 2018
Pembahas Seminar,


(Yuni Puspita Sari, S.Kom, M.T.I)



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Arya Reza Vahlefi
NPM : 1511010052
Program Studi/Jur : S1 (SI/TI/SK/AK/MA)
Judul Proposal Skripsi : Visualisasi 3D Pencampuran Bahan Kimia Cair Berbasis Android
Tanggal Seminar : 26 November 2018
Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

Pertanyaan :

- Tempat Penelitian, sesuai dg kebutuhan
- Metode Pengembangan ~~Metode~~ MARS. sesuai dg DFD/UML

Saran :

- Bab III tdk lg definisi
- Judul lebih spesifik
- Informasi tlg aplikasi caran di aplikasi
- Ambil Sertifikasi sesuai aplikasi yg dipakai

Bandar Lampung, 26 November 2018
Pembahas Seminar,

(Puput Budi Wintoro, S.Kom, M.T.I)



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 : 2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan **Dosen Pembimbing Skripsi**.
- Menimbang : 2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Mengingat : 2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
- Mengingat : 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
- Mengingat : 4. STATUTA IBI Darmajaya
- Mengingat : 5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
- Mengingat : 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/DM/DEIK/BAK/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 Budaya Udag 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 Sulistyarini	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 Reality	Ketut Ardaye, 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	
17	* Heri Santoso	1511010023	Implementasi Metode K-Means Untuk Melihat Kecenderungan Minat Mahasiswa Baru Di IIB Darmajaya Dengan Data Mining	Rio Kurmiawan, M.Cs
8	* Aditya Bagaskara	1511010146	Virtual Tour Pantai Pesisir Barat Berbasis Web	
9	* Tedi Permana	1511010029	Rancang Bangun Aplikasi Mobile Hafalan Al-Quran Menggunakan Metode Sabaq, Sabqi Dan Manzil Berbasis Android	Hariyanto Wibowo, S.Kom.M.TI
11	* M. Iqbal Adi Pratama	1511010140	Pengembangan Game Tiga Dimensi Virtual Reality Untuk Sosialisasi Mitigasi Gempa Berbasis Android	
13	* Bambang Gunawan	1511010090	Rancang Bangun E-Instruktur Untuk Pembelajaran Teknik Bertanding Seni Beladiri Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Berbasis Android	Dr. R.Z. Abdul Aziz, M.T
14	* Desika Fitri Andini	1511010121	Rancang Bangun Aplikasi Asupan Gizi Bagi Lansia Menggunakan Fuzzy Inferesice System (FIS) Tsukamoto Berbasis Web	
				Isnandar Agus, M.Kom
				Septilia Arfida, 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 Yusuf I, M.Kom
18	*Hendi Miadi	15110024	Penentuan Kelayakan Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan Pada Kabupaten Mesuji Menggunakan Algoritma C45	Rionaldi Ali, S. Kom., M.T.I
19	*M. Aan Dafa 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

*Script Menu Utama

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

```
public class MainMenu :
MonoBehaviour {
```

```
    public GameObject MenuPanel;
    public GameObject
AlatLaboratorium;
    public GameObject MetalIon;
    public GameObject
Pengelompokkan;
    public GameObject Penyusunan;
    public GameObject
TentangAplikasi;
```

```
    // Alat Laboratorium
```

```
    public GameObject Beaker;
    public GameObject
ReagentBottle;
    public GameObject
MeasuringFlask;
    public GameObject
MeasuringCylinder;
    public GameObject Crucible;
    public GameObject
BeeHiveFilter;
    public GameObject Condenser;
    public GameObject ConicalFlask;
    public GameObject Pipette;
    public GameObject
SeparatingFunnel;
    public GameObject Titanium;
    public GameObject Vanadium;
    public GameObject Chromium;
    public GameObject Manganese;
    public GameObject Iron;
    public GameObject Cobalt;
    public GameObject Nickel;
    public GameObject Copper;
    public GameObject
SenyawaAsam;
```

```
    public GameObject
SenyawaBasa;
    public GameObject
SenyawaGaram;
    public GameObject AsamAsetat;
    public GameObject AsamSulfat;
    public GameObject AsamKlorida;
    public GameObject AsamFosfat;
    public GameObject AsamLaktat;
    public GameObject AsamNitrat;
    public GameObject
AsamBenzoat;
    public GameObject
AsamFormiat;
    public GameObject
AsamTartarat;
    public GameObject
NatriumHidroksida;
    public GameObject
KalsiumHidroksida;
    public GameObject
BariumHidroksida;
    public GameObject
MagnesiumHidroksida;
    public GameObject
LitiumHidroksida;
    public GameObject Amoniak;
    public GameObject
NatriumKlorida;
    public GameObject
KaliumKlorida;
    public GameObject
AmoniumKlorida;
    public GameObject
NatriumSulfat;
    public GameObject KaliumSulfat;
    public GameObject
AmoniumSulfat;
    public GameObject
NatriumKarbonat;
    public GameObject
KaliumKarbonat;
    public GameObject
RumusAsamAsetat;
    public GameObject
RumusAsamSulfat;
    public GameObject
RumusAsamKlorida;
```



```

    public GameObject
RumusAsamFosfat;
    public GameObject
RumusAsamLaktat;
    public GameObject
RumusAsamNitrat;
    public GameObject
RumusAsamBenzoat;
    public GameObject
RumusAsamFormiat;
    public GameObject
RumusAsamTartarat;
    public GameObject
RumusNatriumHidroksida;
    public GameObject
RumusKalsiumHidroksida;
    public GameObject
RumusBariumHidroksida;
    public GameObject
RumusMagnesiumHidroksida;
    public GameObject
RumusLitiumHidroksida;
    public GameObject
RumusAmoniak;
    public GameObject
RumusNatriumKlorida;
    public GameObject
RumusKaliumKlorida;
    public GameObject
RumusAmoniumKlorida;
    public GameObject
RumusNatriumSulfat;
    public GameObject
RumusKaliumSulfat;
    public GameObject
RumusAmoniumSulfat;
    public GameObject
RumusNatriumKarbonat;
    public GameObject
RumusKaliumKarbonat;
    public GameObject Titanium3;
    public GameObject Vanadium2;
    public GameObject Vanadium3;
    public GameObject Vanadium4;
    public GameObject Vanadium5;
    public GameObject Chromium2;
    public GameObject Chromium3;
    public GameObject Chromium6;
    public GameObject Manganese2;

```

```

    public GameObject Manganese7;
    public GameObject Iron2;
    public GameObject Iron3;
    public GameObject Cobalt2;
    public GameObject Nickel2;
    public GameObject Copper2;
    public GameObject
PAmmoniumKlorida;
    public GameObject
PMagnesiumKlorida;
    public GameObject
PAlumuniumSulfat;
    public GameObject
PHidrogenSulfit;
    public GameObject
PNatriumKlorit;
    public GameObject
PKalsiumKlorat;

```

***Script Masuk Panel**

```

public void MasukTitanium3()
{
    Titanium3.SetActive(true);
    Vanadium2.SetActive(false);
    Vanadium3.SetActive(false);
    Vanadium4.SetActive(false);
    Vanadium5.SetActive(false);
    Chromium2.SetActive(false);
    Chromium3.SetActive(false);
    Chromium6.SetActive(false);
    Manganese2.SetActive(false);
    Manganese7.SetActive(false);
    Iron2.SetActive(false);
    Iron3.SetActive(false);
    Cobalt2.SetActive(false);
    Nickel2.SetActive(false);
    Copper2.SetActive(false);
}

```

RumusAsamAsetat.SetActive(**false**);

RumusAsamSulfat.SetActive(**false**);

RumusAsamKlorida.SetActive(**false**);

RumusAsamFosfat.SetActive(**false**);

RumusAsamLaktat.SetActive(**false**);

RumusAsamNitrat.SetActive(**false**);

RumusAsamBenzoat.SetActive(**false**);

RumusAsamFormiat.SetActive(**false**);

RumusAsamTartarat.SetActive(**false**);

RumusNatriumHidroksida.SetActive(**false**);

RumusKalsiumHidroksida.SetActive(**false**);

RumusBariumHidroksida.SetActive(**false**);

RumusMagnesiumHidroksida.SetActive(**false**);

RumusLitiumHidroksida.SetActive(**false**);

RumusAmoniak.SetActive(**false**);

RumusNatriumKlorida.SetActive(**false**);

RumusKaliumKlorida.SetActive(**false**);

RumusAmoniumKlorida.SetActive(**false**);

RumusNatriumSulfat.SetActive(**false**);

RumusKaliumSulfat.SetActive(**false**);

RumusAmoniumSulfat.SetActive(**false**);

RumusNatriumKarbonat.SetActive(**false**);

RumusKaliumKarbonat.SetActive(**false**);

AsamAsetat.SetActive(**false**);

AsamSulfat.SetActive(**false**);

AsamKlorida.SetActive(**false**);

AsamFosfat.SetActive(**false**);

AsamLaktat.SetActive(**false**);

AsamNitrat.SetActive(**false**);

AsamBenzoat.SetActive(**false**);

AsamFormiat.SetActive(**false**);

AsamTartarat.SetActive(**false**);

NatriumHidroksida.SetActive(**false**);

KalsiumHidroksida.SetActive(**false**);

BariumHidroksida.SetActive(**false**);


```

        MagnesiumHidroksida.SetActive(false);

        LitiumHidroksida.SetActive(false);

        Amoniak.SetActive(false);

        NatriumKlorida.SetActive(false);

        KaliumKlorida.SetActive(false);

        AmoniumKlorida.SetActive(false);

        NatriumSulfat.SetActive(false);

        KaliumSulfat.SetActive(false);

        AmoniumSulfat.SetActive(false);

        NatriumKarbonat.SetActive(false);

        KaliumKarbonat.SetActive(false);

        SenyawaAsam.SetActive(false);

        SenyawaBasa.SetActive(false);

        SenyawaGaram.SetActive(false);

        Titanium.SetActive(false);

        Vanadium.SetActive(false);

        Chromium.SetActive(false);

        Manganese.SetActive(false);
        Iron.SetActive(false);
        Cobalt.SetActive(false);
        Nickel.SetActive(false);
        Copper.SetActive(false);
        Beaker.SetActive(false);

        ReagentBottle.SetActive(false);

        MeasuringFlask.SetActive(false);

```

```

        MeasuringCylinder.SetActive(false);

        Crucible.SetActive(false);

        BeeHiveFilter.SetActive(false);

        Condenser.SetActive(false);

        ConicalFlask.SetActive(false);
        Pipette.SetActive(false);

        SeparatingFunnel.SetActive(false);

        MenuPanel.SetActive(false);

        AlatLaboratorium.SetActive(false);

        MetalIon.SetActive(false);

        Pengelompokkan.SetActive(false);

        TentangAplikasi.SetActive(false);
    }

```

***Script LeanTouch**

```

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

namespace Lean
{
    [CustomEditor(typeof(LeanTouch))]
    public class LeanTouch_Editor :
    Editor
    {
        private static
        List<LeanFinger> allFingers = new
        List<LeanFinger>();

        private static GUIStyle
        fadingLabel;
    }

```

```

        public static GUIStyle
GetFadingLabel(bool active, float
progress)
    {
        if (fadingLabel
== null)
        {
            fadingLabel = new
GUIStyle(EditorStyles.label);
        }

        var a =
EditorStyles.label.normal.textColor;
        var b = a; b.a =
active == true ? 0.5f : 0.0f;

        fadingLabel.normal.textColor =
Color.Lerp(a, b, progress);

        return
fadingLabel;
    }

    [MenuItem("GameObject/Lean/T
ouch", false, 1)]
    public static void
CreateLocalization()
    {
        var gameObject =
new
GameObject(typeof(LeanTouch).Name);

        UnityEditor.Undo.RegisterCreate
dObjectUndo(gameObject, "Create
Touch");

        gameObject.AddComponent<Lea
nTouch>();

        Selection.activeGameObject =
gameObject;
    }

```

```

        // Draw the whole
inspector
        public override void
OnInspectorGUI()
        {
            var touch =
(LeanTouch)target;

            EditorGUILayout.Separator();

            DrawSettings(touch);

            EditorGUILayout.Separator();

            DrawGestures();

            EditorGUILayout.Separator();

            DrawFingers(touch);

            EditorGUILayout.Separator();

            Repaint();
        }

        private static void
DrawSettings(LeanTouch touch)
        {
            EditorGUI.LabelField(Reserve(),
"Settings", EditorStyles.boldLabel);

            touch.TapThreshold =
EditorGUILayout.FloatField("Tap
Threshold", touch.TapThreshold);

            touch.SwipeThreshold =
EditorGUILayout.FloatField("Swipe
Threshold", touch.SwipeThreshold);

```



```

        touch.HeldThreshold =
EditorGUILayout.FloatField("Held
Threshold", touch.HeldThreshold);

```

```

        touch.ReferenceDpi =
EditorGUILayout.IntField("Reference
DPI", touch.ReferenceDpi);

```

```

EditorGUILayout.Separator();

```

```

        touch.RecordFingers =
EditorGUILayout.Toggle("Record
Fingers", touch.RecordFingers);

```

```

        if
(touch.RecordFingers == true)
        {

```

```

            EditorGUI.indentLevel += 1;
            {

```

```

                touch.RecordThreshold =
EditorGUILayout.FloatField("Record
Threshold", touch.RecordThreshold);

```

```

                touch.RecordLimit =
EditorGUILayout.FloatField("Record
Limit", touch.RecordLimit);
            }

```

```

            EditorGUI.indentLevel -= 1;
        }

```

```

EditorGUILayout.Separator();

```

```

        touch.SimulateMultiFingers =
EditorGUILayout.Toggle("Simulate Multi
Fingers", touch.SimulateMultiFingers);

```

```

        if
(touch.SimulateMultiFingers == true)
        {

```

```

            EditorGUI.indentLevel += 1;
            {

```

```

                touch.PinchTwistKey =
(KeyCode)EditorGUILayout.EnumPopup(
"Pinch Twist Key",
touch.PinchTwistKey);

```

```

                touch.MultiDragKey =
(KeyCode)EditorGUILayout.EnumPopup(
"Multi Drag Key", touch.MultiDragKey);

```

```

                touch.FingerTexture =
(Texture2D)EditorGUI.ObjectField(Reserve(), "Touch Texture",
touch.FingerTexture, typeof(Texture2D),
true);
            }

```

```

            EditorGUI.indentLevel -= 1;
        }

```

```

        private static void
DrawFingers(LeanTouch touch)
        {

```

```

            EditorGUI.LabelField(Reserve(),
"Fingers", EditorStyles.boldLabel);

            allFingers.Clear();

```

```

            allFingers.AddRange(LeanTouch.
Fingers);

```

```

            allFingers.AddRange(LeanTouch.
InactiveFingers);
            allFingers.Sort((a,
b) => a.Index.CompareTo(b.Index));

```

```

            for (var i = 0; i <
allFingers.Count; i++)
            {
                var finger
= allFingers[i];

```

```

        var
progress = touch.TapThreshold > 0.0f ?
finger.Age / touch.TapThreshold : 0.0f;
        var style
= GetFadingLabel(finger.Set, progress);

        if
(style.normal.textColor.a > 0.0f)
        {

            var screenPosition =
finger.ScreenPosition;

            EditorGUILayout.LabelField("#"
+ finger.Index + " x " + finger.TapCount +
" (" + Mathf.FloorToInt(screenPosition.x)
+ ", " +
Mathf.FloorToInt(screenPosition.y) + ") -
" + finger.Age.ToString("0.0"), style);
        }
    }

    private static void
DrawGestures()
    {

        EditorGUI.LabelField(Reserve(),
"Gestures", EditorStyles.boldLabel);

        EditorGUI.BeginDisabledGroup(t
rue);
        {

            DrawVector2("Drag Delta",
LeanTouch.DragDelta);

            DrawVector2("Solo Drag Delta",
LeanTouch.SoloDragDelta);

            DrawVector2("Multi Drag Delta",
LeanTouch.MultiDragDelta);

```

```

        EditorGUILayout.FloatField("Twist Degrees", LeanTouch.TwistDegrees);

        EditorGUILayout.FloatField("Twist Radians", LeanTouch.TwistRadians);

        EditorGUILayout.FloatField("Pinch Scale", LeanTouch.PinchScale);
    }

    EditorGUI.EndDisabledGroup();
}

    private static void
DrawVector2(string name, Vector2 xy)
    {
        var left =
Reserve();
        var middle =
Reserve(ref left);
        var right =
Reserve(ref middle, middle.width / 2);

        EditorGUI.LabelField(left, name);

        EditorGUI.FloatField(middle,
xy.x);

        EditorGUI.FloatField(right, xy.y);
    }

    private static Rect
Reserve(ref Rect rect, float rightWidth =
0.0f, float padding = 2.0f)
    {
        if (rightWidth ==
0.0f)
        {

            rightWidth = rect.width -
EditorGUIUtility.labelWidth;
        }

        var left = rect;
left.xMax -= rightWidth;

```



```

        var right = rect;
right.xMin = left.xMax;

        left.xMax -=
padding;

        rect = left;

        return right;
    }

    private static Rect
Reserve(float height = 16.0f)
    {
        var rect =
EditorGUILayout.BeginVertical();
        {

            EditorGUILayout.LabelField("",
GUILayout.Height(height));
        }

        EditorGUILayout.EndVertical();

        return rect;
    }
}

```

*Script Rotate

```

using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Rotate : MonoBehaviour {

    void Update () {
transform.Rotate(Time.deltaTime*0,0,1);
    }
}

```

*Script SimpleScaleRotate

```

using UnityEngine;

public class SimpleRotateScale :
MonoBehaviour
{

```

```

    protected virtual void
LateUpdate()
    {

        Lean.LeanTouch.RotateObject(tran
sform, Lean.LeanTouch.TwistDegrees);

        Lean.LeanTouch.ScaleObject(tran
sform, Lean.LeanTouch.PinchScale);
    }
}

```

*Script SimpleMove

```

using UnityEngine;

public class SimpleMove :
MonoBehaviour
{
    protected virtual void
LateUpdate()
    {

        Lean.LeanTouch.MoveObject(tran
sform, Lean.LeanTouch.DragDelta);
    }
}

```