

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK. 0690/DMJ/DFIK/Dit. AA/Reg/X-24
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi/Publikasi
Semester Ganjil TA.2024/2025
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/Publikasi**.
- Menimbang : 2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi **S1 Teknik Informatika**.
1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi/Publikasi mahasiswa perlu ditetapkan **Dosen Pembimbing Skripsi/Publikasi**.
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/Publikasi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua : Pembimbing Skripsi/Publikasi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi/Publikasi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma pengajian 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 : 01 Oktober 2024
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Muhammad Said Hasibuan, M. Kom
NIK. 01220905

1. Kepala Program Studi S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lanjutan

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
Nomor : SK. 0650/DM/RE/K/Dc. AA/Beg/X-24
Tanggal : 01 Oktober 2024
Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi/Publikasi Semester Ganjil TA. 2024/2025
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

Judul Dan Dosen Pembimbing Skripsi/Publikasi Semester Ganjil TA. 2024/2025
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

No	NAMA	NPM	JUDUL	JALUR KELULUSAN	PEMBIMBING
1	M. Ahyan Zaki	2111010098	Interaktif Multimedia Ruang Cakrawala Dataran Virtual Berbasis Android	Sesuai	Arneli, S.Kom, M.T.I
2	Ahmad Wilian Akmalah	2111010003	Pengembangan Game Visual Novel Berbasis Cerita Rakyat Lampung dengan Metode Research and Development untuk Meningkatkan Budaya Indonesia Melalui Media Digital	Sesuai	
3	Hafidz Tri Lubono Muhammad	2111010114	Implementasi Penerapan Support Vector Machine untuk Pemantauan Kualitas Udara di Kota Bandar Lampung	Sesuai	
4	Michael Irfan	2011010007	Pembuatan Game The Legend of Temur Man dengan Menggunakan Unity	Sesuai	Dr. Charani, S.Kom, M.Eng
5	Vogi Yulianto	2011010004	Pencarian Ragam Perumahan Sederhana dengan Algoritma Brute Force pada Sistem Penyusunan Berbasis Web	Sesuai	
6	Zahira Putri Assyifa	2111010136	Implementasi Algoritma FFD untuk Optimisasi Penempatan Ruang Kelas Berbasis Website	Sesuai	
7	Rizki Aditya Firmidan	2111010128	Penerapan Algoritma Eksplorasi untuk Sistem Pencarian Destinasi Wisata dan UMKM Terintegrasi	Sesuai	Dr. Muhammad Saifur Rasyidin, M.Kom
8	Roma Yudianto Saputra	18111010064	Penerapan Konsep Linear terhadap Sistem Pengujian Mekanisme Berbasis Website (Studi Kasus: Cafe Kopi Dari Hati Bukit Sahwa)	Sesuai	
9	Nanda Sabira Putra	2111010062	Deteksi Penyusut Tanahmen Selama Menggunakan Algoritma CNN Berbasis Android	Sesuai	
10	Rendi Baru Satrio	21110101022	Optimisasi Penempatan Security Menggunakan Random Forest, Deep Learning, dan Hot-Desk Implication	Publikasi	Dr. Sri Lestari, S.Kom, M.Cs
11	Christian Petrus Silalahi	21110100017	Penerapan Machine Learning untuk Memprediksi Maras Konjungsi ke Cipta Wisata	Publikasi	
12	Ikhwan Febrian	1811010111	Implementasi Algoritma Differential Evolution Memory Management untuk Pengujian Bahan Sekala Time pada Cetak Kopi	Sesuai	
13	Muhammad Fari Reynaldo	2011010001	Penerapan Algoritma K-Means Clustering pada Sistem Point of Sales	Sesuai	Dr. Nur Akhsaningsih, S.Kom, M.Kom
14	Tri Mella Yama	2111010123	Penerapan Algoritma K-Means Clustering pada Sistem Point of Sales	Sesuai	
15	Gis Ayu Tuti	2111010005	Penerapan Algoritma K-Means Clustering pada Sistem Point of Sales	Sesuai	
16	Padi Oadina	2111010001	Penerapan Fuzzy Mardani untuk Sistem Rekomendasi Buku pada Perpustakaan IIB Darmajaya	Sesuai	Haryanto Wibowo, S. Kom, M.T.I
17	Iqbal Gymnasium Purnadi	2111010009	Frekuensi Kepadatan Lalu Lintas Menggunakan Algoritma YOLO untuk Pemantauan Manajemen Lalu Lintas di Kota Bandar Lampung	Sesuai	
18	Fauzan Alhamdulillah Al Anshari	21110101058	Penerapan Algoritma Apriori Berbasis Mysql untuk Pemantauan Keamanan Jaringan Menggunakan Algoritma Front-End Fire	Sesuai	
19	Atika Putri Rahmadian	2111010012	Penerapan Metode Convolution Neural Network (CNN) untuk Mengidentifikasi Atraksi Berbasis Penyusut Tanahmen Korong	Sesuai	Joko Trioko, Ph.D

Lanjutan

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Dermajaya
Nomor : SK. 0650/OM/DK/DK. AA/Rg/X.24
Tanggal : 01 Oktober 2014
Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi/Publikasi Semester Ganjil TA. 2024/2025
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

Judul Dan Dosen Pembimbing Skripsi/Publikasi Semester Ganjil TA. 2024/2025 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika					
No	NAMA	NPM	JUDUL	JALUR KELUASAN	PEMBIMBING
20	M. Reza Arnel Fajri	2111010090	Rancang Bangun Peretas Simulasi Aplikasi Kanting Pemisahan Protein pada Ngu Coffee Menggunakan Algoritma Random Forest	Skripsi	Joko Trihita, Ph.D
21	Doni Kusuma	2111010097	Perancangan dan Pembuatan Game Edukatif 2D "Nusantara Heroes : The Adventure" Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Unity Engine	Skripsi	Kent Ajiyus, S.Kom, M.T.I
22	I Made Dwi Paryasa	2111010041	Rancang Bangun Game Edukasi Pengendalian Taktik - Taktik dalam Cerita Mahabharata Berbasis Android (Studi Kasus Parameter Sarawati)	Skripsi	
23	Khalid Aryan Yanya	2111010118	Perancangan Sistem Pemisahan Taktik Wisata Berbasis Website pada Lomba Sutra Bender Lampung	Skripsi	Muhammad Fauzan Azma, S.Kom, M.T.I
24	Sultan Ahmad Pavez	2111010066	Implementasi Augmented Reality Sebagai Informasi Produk CV Model Grafik dengan Metode Marker-Based Tracking	Skripsi	
25	Muhammad Hendra Setiawan	2111010060	Sistem Pakar Mendiagnosis Penyakit pada Ayan Boiler Menggunakan Metode Forward Chaining	Skripsi	Naur, S.Kom, M.T
26	Samudra Wijaya Sandera	2111010019	Implementasi Deep Learning Menggunakan Keras dan VGG-19 untuk Deteksi Penyakit pada Tumbuhan Cera Daun Berbasis Webcam	Skripsi	
27	Muhammad Ewan Fajatan	2111010053	Pengembangan Sistem Keamanan untuk Meningkatkan Keamanan Data pribadi pada Website Deca	Skripsi	Ranella Syarifuddin, S.Kom, M.Eng.Sc
28	Picky Sanyaya Putra	2111010129	Hybridasi Forward Chaining dan Natural Language Processing untuk Membantu Diagnosis Gigitan Ummu	Skripsi	
29	Fiqq Alhudaiki	2111010034	Performa Algoritma Random Forest untuk Prediksi Risiko Penyakit	Skripsi	Riko Herwanto, S.Kom, M.T.I
30	Ricard Adveritus Pratama Gulom	2111010006	Penerapan Algoritma Pattern Matching untuk Respon Kerasukan Kera Kuncu pada Whatsapp	Skripsi	
31	Yulia	2111010146	Pengembangan Aplikasi Analisis pada Anak Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Android	Skripsi	Iko Kurniawan, M.Ci
32	Sheila Febiyanti	2111010130	Implementasi Algoritma Apriori dalam Aplikasi POS berbasis Laravel untuk Analisis Pola Pembelian UMKM	Skripsi	
33	Syifa Rahma Nisa	2111010080	Perencanaan Fuzzy Matching pada Pengembangan Chatbot untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna pada Saku E-Commerce	Skripsi	Rizaldi M, S.Kom, M.T.I
34	Ferdinand	1811010077	Pengembangan Chatbot berbasis Natural Language Processing untuk Layanan Pelanggan NITECO Photography	Skripsi	
35	Dimas Asyari Yambio	1811010035	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Pembelajaran Ekosistem pada Suku Satech Dasar Menggunakan Model ACCE	Skripsi	R2 Abdul Aziz, M.T, Ph.D
36	Hend Nur Adyenna	2111010115	Pengembangan Aplikasi 2D dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Desain Grafis II di Barmajaya	Skripsi	
37	Gusmanus Damar	2111010113	Penerapan dan Pembuatan Game 2D "Daku Adventure" Menggunakan Engine Unity	Skripsi	Septilia Andia, S.Kom, M.T.I
38	Muhammad Yatriy Eryan	2111010125	Penerapan Aplikasi Mobile Pengalihan Screenshot Menggunakan Algoritma Geococulation	Skripsi	

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
Nomor : SK 0690/TM/DS/K/DH. AA/Hig/X-24
Tanggal : 01 Oktober 2024
Perihal : Pembimbing Skripsi/Publikasi Semester Ganjil TA. 2024/2025
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

Judul Dan Dosen Pembimbing Skripsi/Publikasi Semester Ganjil TA. 2024/2025
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

No	NAMA	NPM	JUDUL	ALUR KELUASAN	PEMBIMBING
39	Ahmad Danny Nugraha	2111010101	Game Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Gamifikasi untuk Anak Usia Dini berbasis Android (TK KUNIA)	Skripsi	Sri Nur Laila, S.Kom, M.T.I
40	Nuri Hendoyo	2111010068	Rancangan sistem informasi Pengisian Baju Asat Menggunakan Algoritma First Come First Served (FCFS) berbasis Website	Skripsi	
41	Rafael Judo Abur	2111010109	Media Interaktif Sebagai Peningkat Perhatian Calon Mahasiswa Baru dan Pengisian Kartu Nama Siswa Melalui Website	Skripsi	
42	Eko Saputra	2111010107	Implementasi Sistem Chatbot Bantu Belajar Berbasis Website pada Layanan Informasi Akademik di Institut Teknologi dan Bisnis Darmajaya	Skripsi	
43	Ahmad Bintang Ceryo	2111010031	Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Teknik Informatika Menggunakan Metode MCDM di IIB Darmajaya	Skripsi	Suci Meliana, S.Kom, M.T.I
44	Khotul Anwar	2111010119	Media Pembelajaran Berbasis Game pada Pembelajaran Matematika	Skripsi	
45	Muhammad Yusuf Rajhan Purnanto	2111010126	Augmented Reality untuk Menampilkan Menu di Coffee Shop Kafe Cafe Bandur Lampung	Skripsi	
46	Rafi Purnavi	1911010129	Penerapan Algoritma Decision Tree C4.5 untuk Analisis Jenis Baju yang dan Penerimaan sebuah pada Sekolah Tinggi Merpati Asia	Skripsi	
47	Anggi Widyay	1911010029	Sistem Prediksi Kejurusan Sepeda Motor Berdasarkan Metode K-Nearest Neighbour (KNN) Berbasis Website	Skripsi	Sujono, S.Kom, M.T.I
48	Michael Gary Farhan	2111010121	Optimasi Perencanaan Jarak Sewa Bus Pariwisata Berbasis Model Menggunakan Algoritma Decision Tree untuk Memanfaatkan Lobi	Skripsi	
49	Nayana Rani Hewan	2111010127	Implementasi Algoritma Random Forest untuk Memprediksi Waktu kedatangan Paket berbasis Media Sosial Kasus Teks Lulutan Sifat	Skripsi	
50	Angella	2111010036	Algoritma Run Length Encoding (RLC) untuk Optimasi Penghematan Data File Text Berbasis Python	Skripsi	
51	Muhammad Malik Pratama	2111010067	Penerapan Teknologi Augmented Reality untuk Media Promosi Wisata Lokal Taman Tugu di Desa Sruwung Kabupaten Pongkoru Lampung berbasis Mobile	Skripsi	Yuliani, S.Kom, M.Cs
52	Rofi Ramadhan	2111010077	Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Interaktif Pengerolan Varietas Kopi Robusta di Lampung Barat	Skripsi	
53	Oto Amir	2111010029	Inovasi Pengerolan Segelas Air Manis pada Museum Keras Gelas Miru Keras Miru Menggunakan Teknologi Virtual Tour	Skripsi	

Ah. Rector IIB Darmajaya
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Dr. Muhammad Saif Husein M. Kom
NIK 01220265

Lanjutan

Lampiran 2 Form Bimbingan Skripsi



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)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI*)

NAMA : Gusnanda Oskar
 NPM : 2111010113
 PEMBIMBING I : Sepelia Afrida, S.kom, M.Eng.
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Perancangan dan Pembuatan Game 2D 'Oskar Adventure'
Menggunakan Engine Unity
 TANGGAL SK : 1 Oktober 24 s.d 1 Juni 2025 (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Rabu/30-10-'24	Bab I, lengkapi bagian masalah, tujuan & manfaat penelitian, Latar Penelitian, pendahuluan	
2		Bab II, lengkapi referensi buku, penulisan kerangka, dan skema diagram	
3		Bab III, lengkapi pembahasan perangkat lunak dan simbol-simbol	
4	Selasa, 27 Mei 2025	Bab I, Bab II ok, Bab III ok, Lampirkan Bab IV	
5	Selasa, 8 Juli 2025	Bab IV, lengkapi pendahuluan	
6	Selasa, 8 Juli 2025	Bab IV ok, Bab V lengkapi saran	
7	Selasa, 8 Juli 2025	Bab V ok. Daftar Pustaka lengkapi	
8	Senin, 14-7-'25	Abstrak perbaiki, Lampiran lengkapi	
9	Selasa, 15-7-2025	Uji Program	
10	Selasa 15-7-'25	ACC Sidang Skripsi	

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 15 Juli 2025

Ketua Program Studi

Sepelia Afrida, S.kom, M.Eng.



No. Dokumen : 4FM-SP20354

Revisi : 00

Tgl Berlaku : 07 April 2021

Lampiran 3 Form Izin Penelitian

**DARMAJAYA**
Institut Informatika dan Bisnis

Bandar Lampung, 24 Juli 2025

Nomor : Penelitian.0041/DMJ/FIK/Dit.Adm.Akd/Reg/VII-2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Nowo Wibawono, S.Pd, M.Pd. Kantor kecamatan way tenong
Di –
Mutar alam, kecamatan way tenong kabupaten lampung barat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan peraturan Akademik Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya 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 **12 Juni 2025 s.d 11 Juli 2025**.

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : Gusnanda Oskar
NPM : 2111010113
Jurusan : S1-Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu (S1)

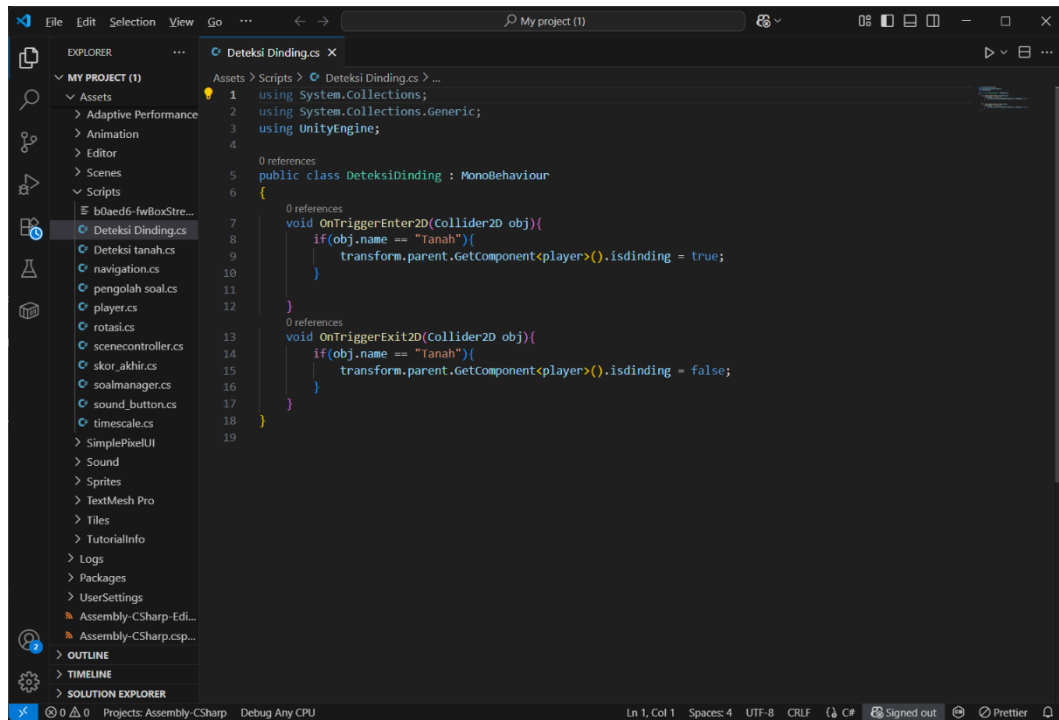
Demikian permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Dr. Muhammad Said Hasibuan, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0242017704

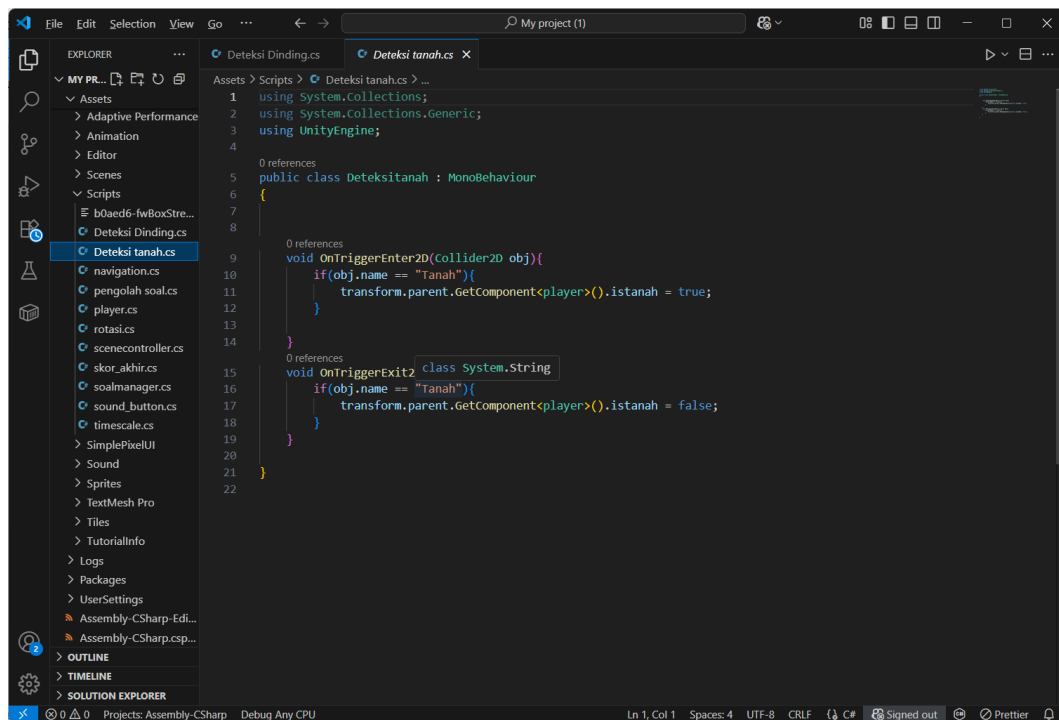
Tembusan :
1. Program Studi S1-Teknik Informatika
2. Arsip.

Lampiran 5 Script Game Oskar Adventure



This screenshot shows the Visual Studio IDE with the 'Deteksi Dinding.cs' script open. The Explorer pane on the left shows a project named 'MY PROJECT (1)' with various assets and scripts. The script 'Deteksi Dinding.cs' is selected. The code in the main editor is as follows:

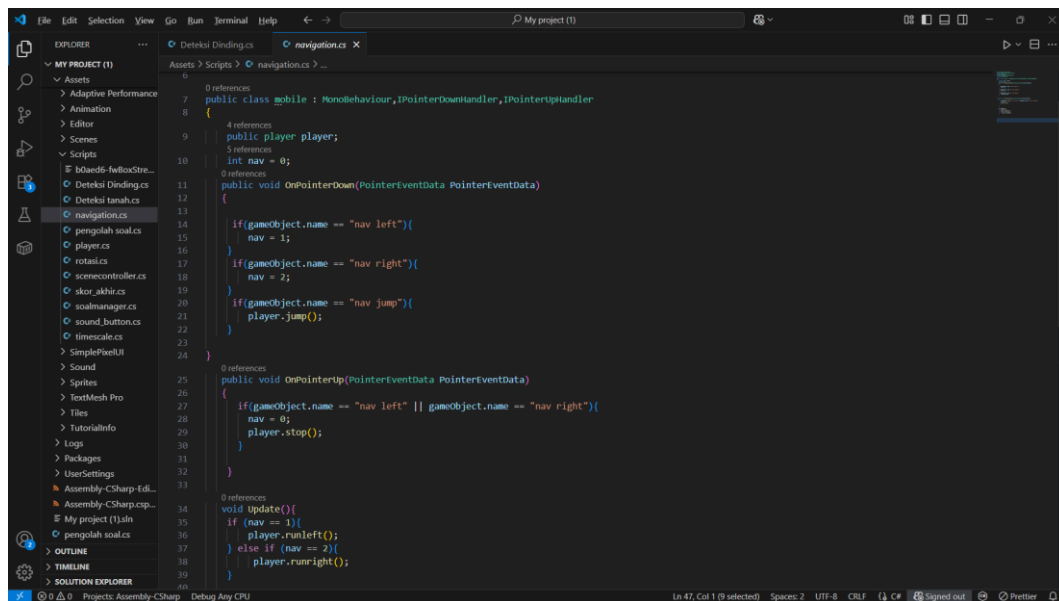
```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 0 references
6 public class DeteksiDinding : MonoBehaviour
7 {
8     0 references
9     void OnTriggerEnter2D(Collider2D obj){
10         if(obj.name == "Tanah"){
11             transform.parent.GetComponent<player>().isdinding = true;
12         }
13     }
14     0 references
15     void OnTriggerExit2D(Collider2D obj){
16         if(obj.name == "Tanah"){
17             transform.parent.GetComponent<player>().isdinding = false;
18         }
19     }
20 }
```



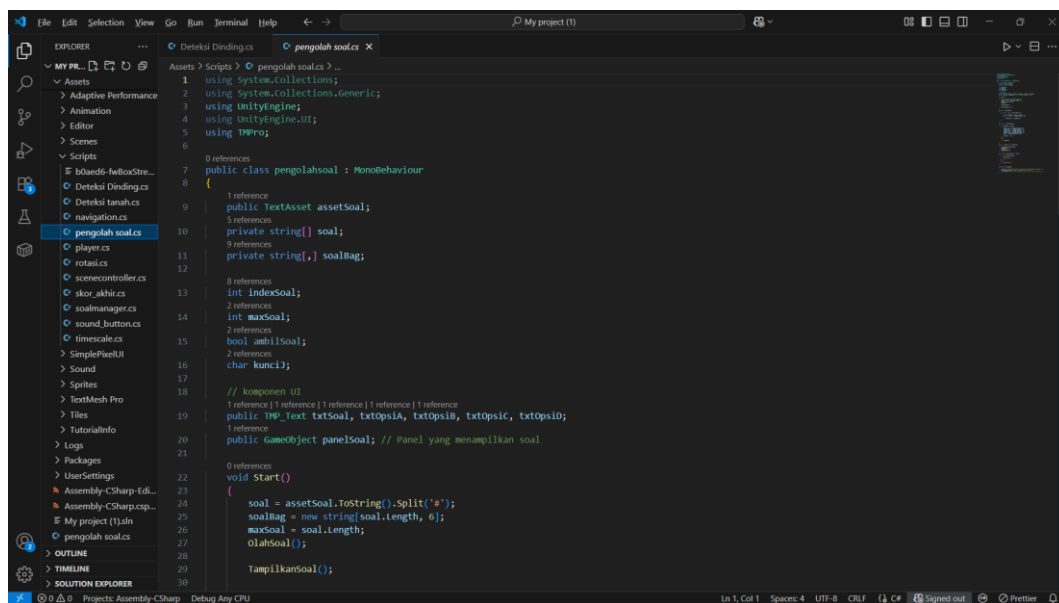
This screenshot shows the Visual Studio IDE with the 'Deteksi tanah.cs' script open. The Explorer pane on the left shows the same project 'MY PROJECT (1)' with 'Deteksi tanah.cs' selected. The code in the main editor is as follows:

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 0 references
6 public class Deteksitanah : MonoBehaviour
7 {
8     0 references
9     void OnTriggerEnter2D(Collider2D obj){
10         if(obj.name == "Tanah"){
11             transform.parent.GetComponent<player>().istanah = true;
12         }
13     }
14     0 references
15     void OnTriggerExit2D(Collider2D obj){
16         if(obj.name == "Tanah"){
17             transform.parent.GetComponent<player>().istanah = false;
18         }
19     }
20 }
21
22 class System.String
```

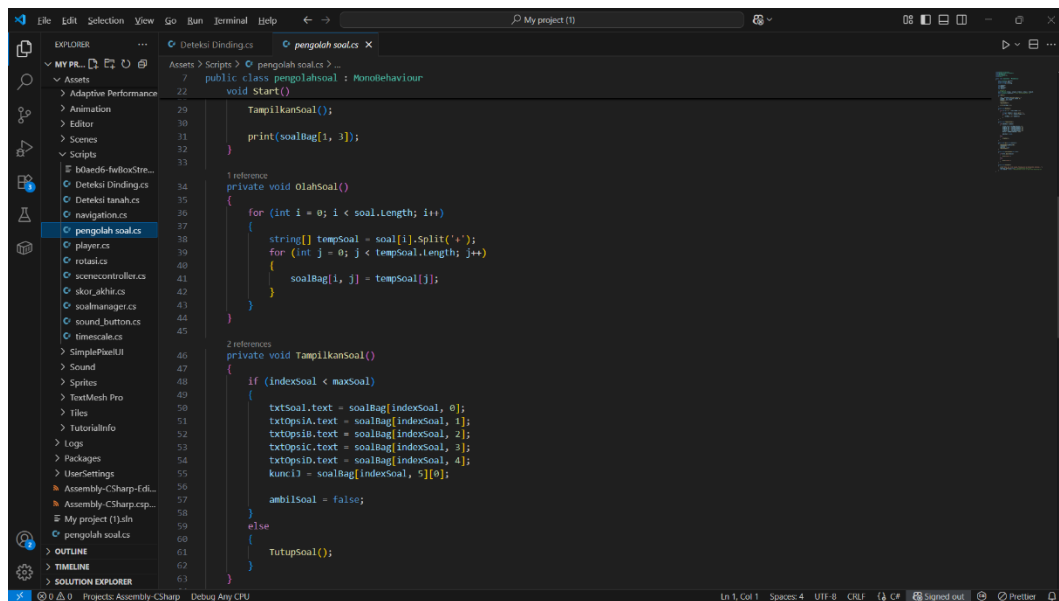
Lanjutan



Lanjutan



Lanjutan

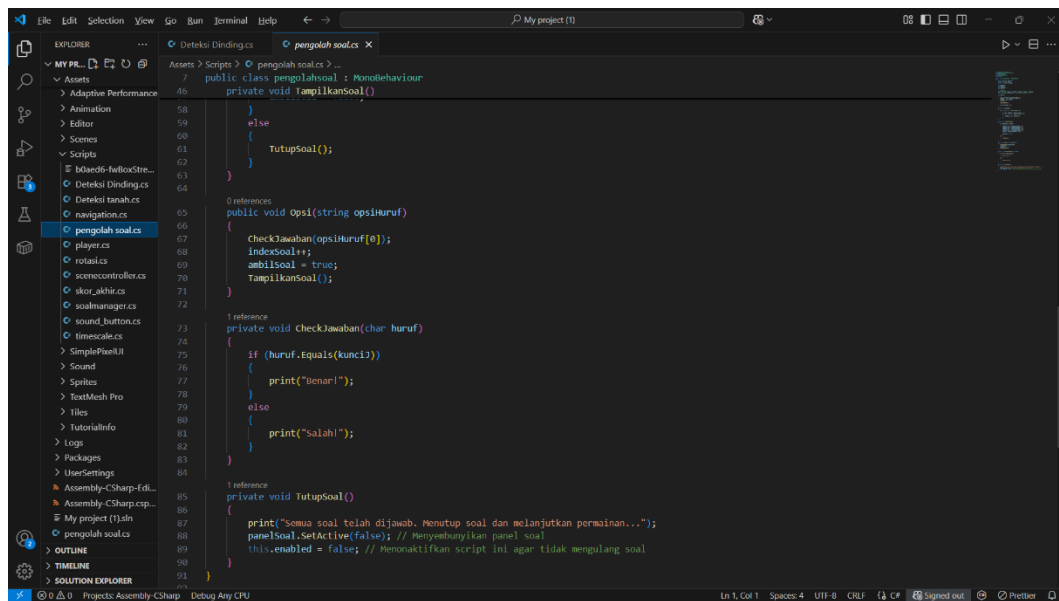


```
Assets > Scripts > pengolahSoal.cs > ...
public class pengolahSoal : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        TampilkanSoal();
        print(soalBag[1, 1]);
    }

    1 reference
    private void OlahSoal()
    {
        for (int i = 0; i < soal.Length; i++)
        {
            string[] tempSoal = soal[i].Split('+');
            for (int j = 0; j < tempSoal.Length; j++)
            {
                soalBag[i, j] = tempSoal[j];
            }
        }
    }

    2 references
    private void TampilkanSoal()
    {
        if (indexSoal < maxSoal)
        {
            txtSoal.text = soalBag[indexSoal, 0];
            txtOpsiA.text = soalBag[indexSoal, 1];
            txtOpsiB.text = soalBag[indexSoal, 2];
            txtOpsiC.text = soalBag[indexSoal, 3];
            txtOpsiD.text = soalBag[indexSoal, 4];
            kunci = soalBag[indexSoal, 5][0];
            ambilSoal = false;
        }
        else
        {
            TutupSoal();
        }
    }
}
```

Lanjutan



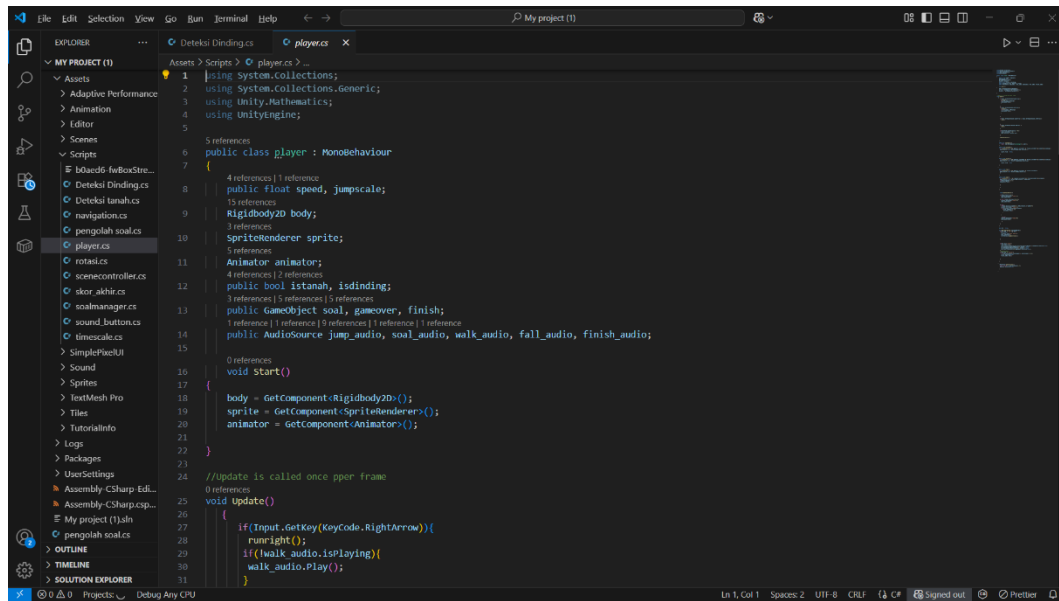
```
Assets > Scripts > pengolahSoal.cs > ...
public class pengolahSoal : MonoBehaviour
{
    private void TampilkanSoal()
    {
    }
    else
    {
        TutupSoal();
    }
}

0 references
public void Ops(string opsiHuruf)
{
    CheckJawaban(opsiHuruf[0]);
    indexSoal++;
    ambilSoal = true;
    TampilkanSoal();
}

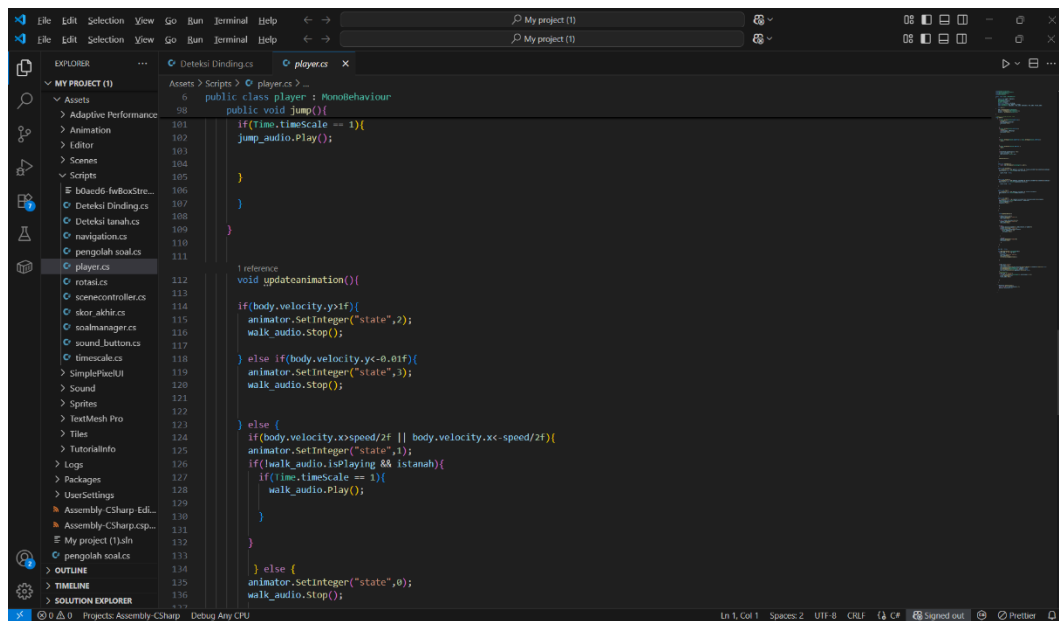
1 reference
private void CheckJawaban(char huruf)
{
    if (huruf.Equals(kunci))
    {
        print("Benar!");
    }
    else
    {
        print("Salah!");
    }
}

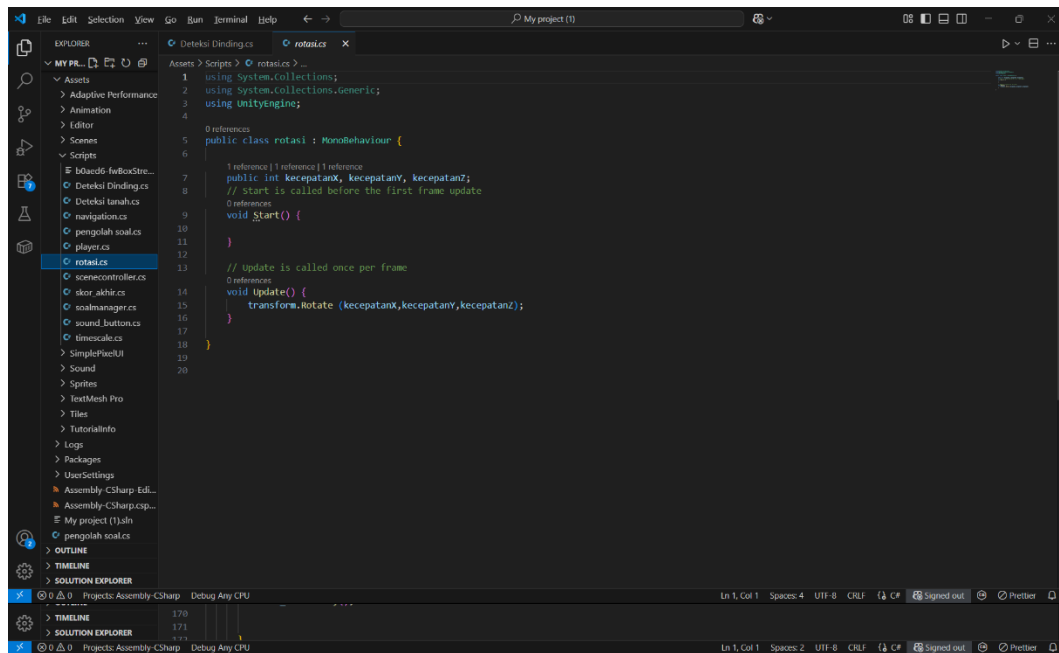
1 reference
private void TutupSoal()
{
    print("Semua soal telah dijawab. Menutup soal dan melanjutkan permainan...");
    panelSoal.SetActive(false); // Menyembunyikan panel soal
    this.enabled = false; // Menonaktifkan script ini agar tidak mengulang soal
}
}
```

Lanjutan

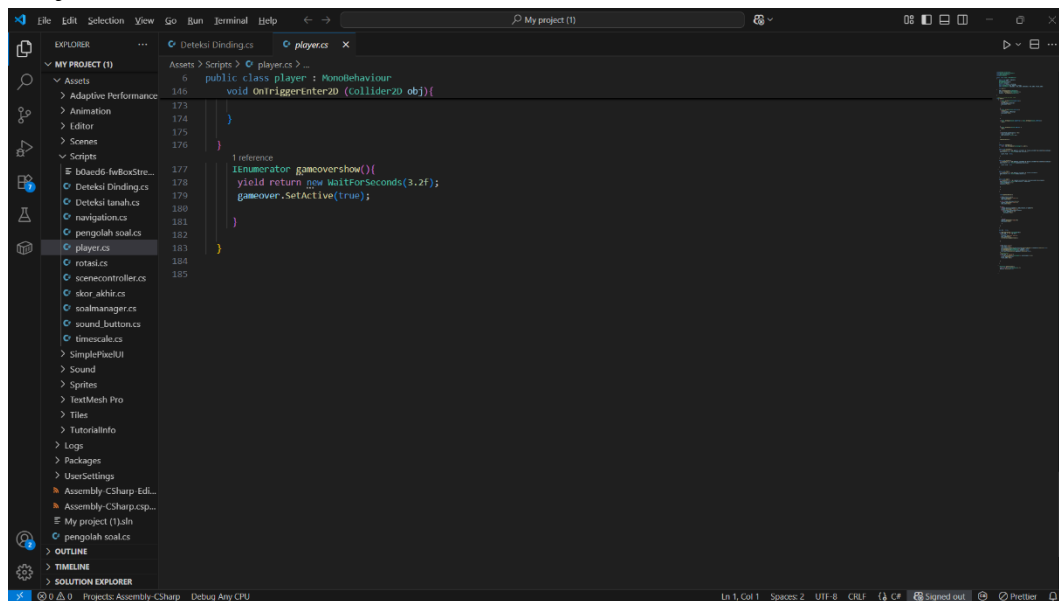


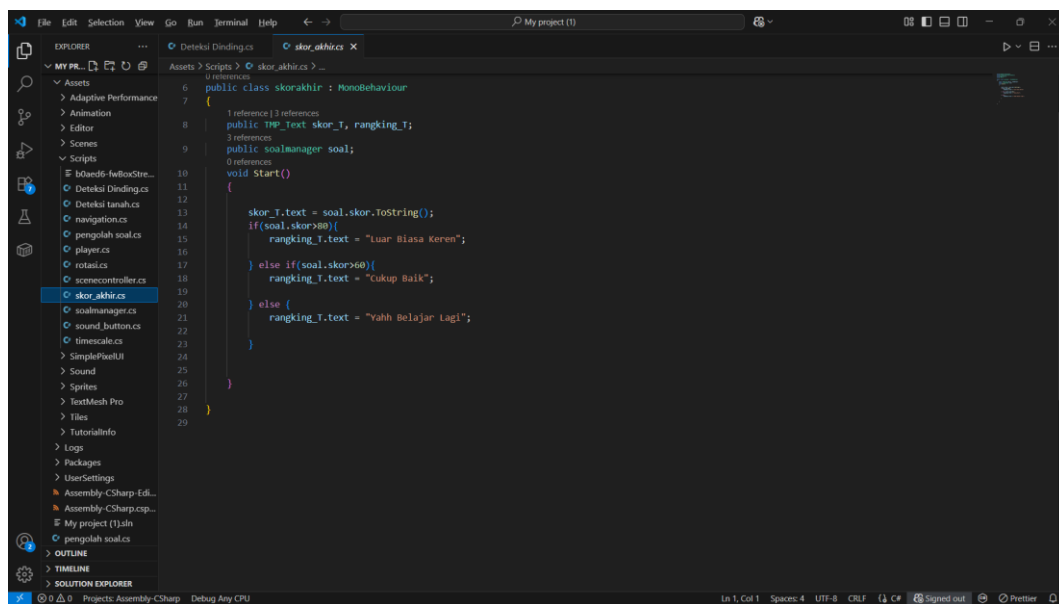
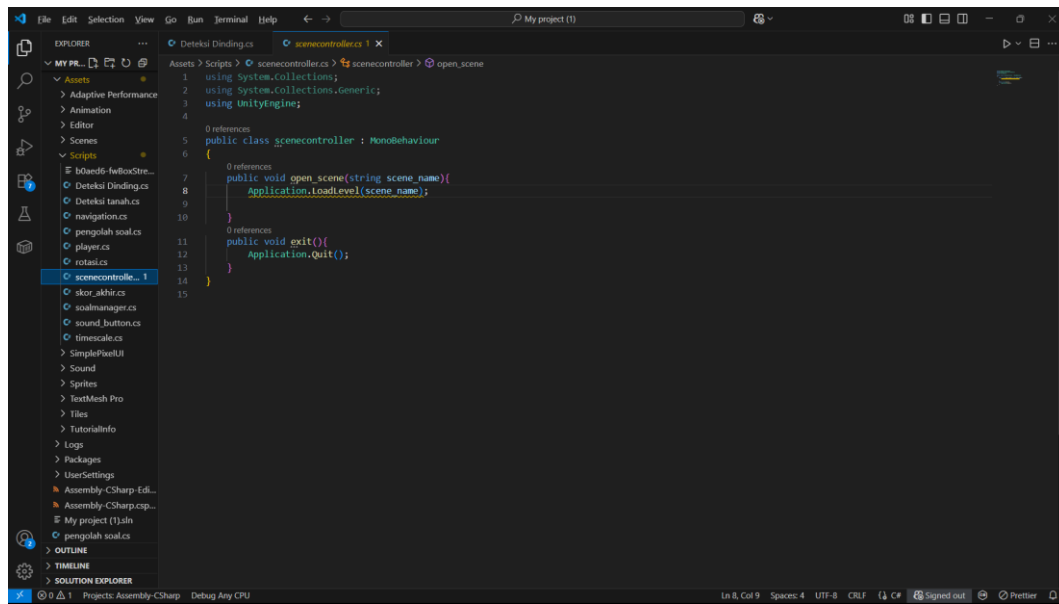
Lanjutan





Lanjutan





```

1 using System.Collections.Generic;
2 using UnityEngine;
3 using UnityEngine.UI;
4 using TMPro;
5
6
7 public class soalmanager : MonoBehaviour
8
9
10 {
11     1 reference | 1 reference
12     public AudioSource benar_audio, salah_audio;
13
14     1 reference | 1 reference
15     public TMP_Text skor_T, terjawab_T;
16
17     1 reference | 1 reference
18     public Color warnatombolbenar, warnatombolsalah;
19
20     3 references | 3 references
21     public int soalterjawab=0, skor=0;
22
23     1 reference
24     public string [] kunci_jawaban;
25
26     3 references
27     public int nomor(){
28         int a = -1;
29         for(int i=0;i<transform.childCount;i++){
30             if(transform.GetChild(i).gameObject.SetActive()){
31                 a = i;
32             }
33         }
34         return a;
35     }
36
37     0 references
38     public void jawab(GameObject tombol){
39         for(int i=1;i<tombol.transform.parent.childCount;i++){
40             tombol.transform.parent.GetChild(i).GetComponent<Button>().enabled = true;
41         }
42     }
43
44     //Penambah Skor

```

```

45
46     }
47
48     //Penambah Skor
49     if (tombol.name == kunci_jawaban[nomor()])
50     {
51         benar_audio.Play();
52         tombol.GetComponent<Image>().color = warnatombolbenar;
53         skor +=5;
54     }
55     else
56     {
57         salah_audio.Play();
58         tombol.GetComponent<Image>().color = warnatombolsalah;
59     }
60     soalterjawab++;
61     StartCoroutine(tutupsoal());
62 }
63
64 1 reference
65 IEnumerator tutupsoal(){
66     yield return new WaitForSeconds(0.5f);
67     transform.GetChild(nomor()).gameObject.SetActive(false);
68 }
69
70 0 references
71 void Update(){
72     skor_T.text = "Skor : "+skor;
73     terjawab_T.text = "Soal : "+soalterjawab;
74 }
75
76 }

```

