

### Lampiran 1. *Script "private void"*

```

1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4. using UnityEngine.SceneManagement;
5. public class link : MonoBehaviour{
6. public void kediri(string sceneName){
7. SceneManager.LoadScene("Scenes/lvl_kediri"); }
8. public void mjk(string sceneName){
9. SceneManager.LoadScene("Scenes/lvl_mjk");}
10. public void sby(string sceneName){
11. SceneManager.LoadScene("Scenes/lvl_sby");}
12. public void mulai(string sceneName){
13. SceneManager.LoadScene("Scenes/peta");}
14. public void spin(string sceneName){
15. SceneManager.LoadScene("Scenes/spin"); }
16. public void pk(string sceneName){
17. SceneManager.LoadScene("Scenes/");}
18. public void pm(string sceneName){
19. SceneManager.LoadScene("Scenes/"); }
20. public void pc(string sceneName){
21. SceneManager.LoadScene("Scenes/"); }
22. public void kembali(string sceneName){
23. SceneManager.LoadScene("Scenes/menu"); }
24. public void quiz(string sceneName){
25. SceneManager.LoadScene("Scenes/quiz"); }
26. public void tarung(string sceneName){
27. SceneManager.LoadScene("Scenes/daerah");}}

```

### Lampiran 2. *Script Karakter*

```

1. using UnityEngine;
2. public class karakter : MonoBehaviour {
3. public float kecepatan, scaleX, lompat;
4. void Start (){
5. scaleX = transform.localScale.x; }
6. public void kiri(){
7. GetComponent<Animator>().SetFloat("Movement", scaleX);
8. transform.localScale = new Vector3 (-scaleX,

```

```

9. transform.localScale.y,transform.localScale.z);
10. transform.Translate(Vector3.left*kecepatan*Time.fixedDel
11. taTime, Space.Self);
12. transform.eulerAngles= new Vector2(0, 0); }
13. public void kanan(){
14. GetComponent<Animator>().SetFloat("Movement", scaleX);
15. transform.localScale = new Vector3 (scaleX,
16. transform.localScale.y,transform.localScale.z);
17. transform.Translate
18. (Vector3.right*kecepatan*Time.fixedDeltaTime,
19. Space.Self);
20. transform.eulerAngles= new Vector2(0, 0); }
21. public void melompat() {
22. GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2
23. (0,lompat); }
24. void Update(){
25. if(Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow)){
26. kiri(); }
27. if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow)){
28. kanan(); }
29. if (Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow)){
30. melompat();} } } }

```

### Lampiran 3. *Script drag and drop*

```

1. using System.Collections;
2. using System.Collections.Generic;
3. using UnityEngine;
4. public class attackenemy : MonoBehaviour{
5. void OnTriggerEnter2D(Collider2D col){
6. if(col.gameObject.name.Equals("ranggalawe")){
7. Enemy.isAttacking = true; } }
8. void OnTriggerExit2D(Collider2D col){
9. if(col.gameObject.name.Equals("ranggalawe")){
10. Enemy.isAttacking = false; } } }

```

#### Lampiran 4. *Script void On Mouse Drag*

```

1. void OnMouseDown()
2. {
3. Vector3 pos_mouse = Camera.main.ScreenToWorldPoint
4. (new Vector3(Input.mousePosition.x,
5. Input.mousePosition.y,
6. Input.mousePosition.z));
7. transform.position =
8. new Vector3(pos_mouse.x, pos_mouse.y, -1f);
9. transform.localScale = new Vector2(0.3f, 0.4f);
10. }

```

#### Lampiran 5. *Script On Mouse Up*

```

1. void OnMouseUp()
2. {
3. if (on_pos)
4. {
5. transform.position = detector.transform.position;

```

#### Lampiran 6. *Script control* untuk memindah soal pada susun kata

```

1. public class control : MonoBehaviour
2. {
3. public GameObject parent; void Start()
4. {
5. }
6. int urutan = 0;

```

```
7. void aktif(int a)
8. {
9.   for (int i = 0; i < parent.transform.childCount; i++)
10.  {
11.    if (parent.transform.GetChild(i).gameObject.SetActive)
12.    {
13.      urutan = i + a;
14.    }
15.  }
16.  if (urutan<0)
17.  {
18.    urutan = parent.transform.childCount - 1;
19.  }
20.  else if (urutan > parent.transform.childCount - 1)
21.  {
22.    urutan = 0;
23.  }
24.  for (int i = 0; i < parent.transform.childCount; i++)
25.  {
26.    parent.transform.GetChild(i).gameObject.SetActive(false);
27.  }
28.  parent.transform.GetChild(urutan) .
29.  gameObject.SetActive(true);
30. }
```

Lampiran 7. *Script* untuk *mouseup Script* ini untuk setelah ditekan akan berpidah soal

```
1. void OnMouseUp()
```

```
2. {  
3. if (gameObject.name == "next")  
4. {  
5. aktif(1);
```

#### Lampiran 8. *Script scene*

```
1. public class control : MonoBehaviour  
2. {  
3. public GameObject parent; void Start()  
4. {  
5. }  
6. int urutan = 0;  
7. void aktif(int a)  
8. {  
9. for (int i = 0; i < parent.transform.childCount; i++)  
10. {  
11. if (parent.transform.GetChild(i).gameObject.activeSelf)  
12. {  
13. urutan = i + a;  
14. }  
15. }  
16. if (urutan < 0)  
17. {  
18. urutan = parent.transform.childCount - 1;  
19. }  
20. else if (urutan > parent.transform.childCount - 1)  
21. {
```

```
22. urutan = 0;
23. }
24. for (int i = 0; i < parent.transform.childCount; i++)
25. {
26. parent.transform.GetChild(i).gameObject.
27. SetActive(false);
28. }
29. parent.transform.GetChild(urutan).
30. gameObject.SetActive(true);
31. }
```

#### Lampiran 9. *Script* keluar dari *game*

```
1. public class keluar : MonoBehaviour
2. {
3. public void KeluarDariGame(){ Application.Quit()
4. }
5. }
```

## Lampiran 10. Dokumentasi Kuesioner







## Lampiran 11. Kuesioner

Nama : Azzahta Harunja Shelikha  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : 27-06-2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?	✓			

Nama : Nicholas August Antoin  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Tanggal Lahir : 21 Agustus 2024

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?	✓			
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?			✓	
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?		✓		
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?		✓		
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?				✓

Nama : Naira Keisya Winata  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : 8 September 2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?	✓			
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?			✓	
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?		✓		
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?				✓

Nama : yos. dwin, ali @ tPFUR  
 Jenis Kelamin : laki-laki  
 Tanggal Lahir : 15-7-2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?	✓			
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?		✓		

Nama : Aryel Khair adyasta  
 Jenis Kelamin : Laki Laki  
 Tanggal Lahir : 16-5-2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?	✓			
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?		✓		
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?	✓			
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : M. Arifni Murnit  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Tanggal Lahir : 2-9-2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?	✓			
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?	✓			
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?		✓		
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?		✓		
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?		✓		

Nama : Jumna V22atul Ulya  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : 1 Mei 2013

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : ALFAN Ramadhyas D.W.I Nurung Minggu  
 Jenis Kelamin : Laki - laki  
 Tanggal Lahir : 29 - 10 - 2002

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?		✓		
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?				✓
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?				✓
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : Eka D. Pratomo F A  
 Jenis Kelamin : laki - laki  
 Tanggal Lahir : 25 - 5 - 2011

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?		✓		
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : Wisnu Firman Algo Zali  
 Jenis Kelamin : laki-laki  
 Tanggal Lahir : 20/2-19/12

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?	✓			
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : Clara Gela B  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : 14 juni 2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?	✓			
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : Angela Ratu Pricha  
 Jenis Kelamin : wedok/perempuan  
 Tanggal Lahir : 19 Januari 2019

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?	✓			
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?	✓			
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	

Nama : Dinda Karen N.M  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : 4 September 2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?	✓			
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?			✓	
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?			✓	
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?	✓			
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?				✓
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?			✓	


Nama : Valasya Aulia Meabr  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : Mojokerto, 02-6-2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?	✓			
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?		✓		
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?	✓			
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?			✓	
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?				✓

Nama : Aurelia Cewline N  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tanggal Lahir : 13 Mei 2012

NO	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan game edukasi menarik ?		✓		
2.	Apakah " Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sejarah Majapahit " mudah digunakan ?			✓	
3.	Apakah fitur pada game edukasi sudah lengkap ?		✓		
4.	Apakah pertanyaan pada game edukasi ini sudah sesuai dengan topik ?		✓		
5.	Apakah bahasa dalam game edukasi mudah dipahami ?			✓	
6.	Apakah isi game edukasi mudah dipahami ?				✓

## Lampiran 11. Bimbingan 1










**UNIVERSITAS ISLAM MAJAPAHIT (UNIM)  
MOJOKERTO**  
 Kampus : Jalan Raya Jabon KM. 0,7 Telp./Fax. (0321) 399474  
 www.unim.ac.id E-mail : info@unim.ac.id

---

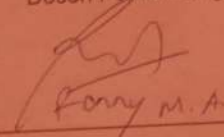
**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama Mahasiswa : MOHAMMAD SYAKHIL HADI  
 2. Nomor Induk Mahasiswa : 5180410024  
 3. Fakultas : TEKNIK  
 4. Program Studi : INFORMATIKA  
 5. Judul Skripsi : RENCANA BANGUN APLIKASI GAME FOUKAT CEJAKAT MAJAPAHIT

6. Tanggal pengajuan skripsi :  
 7. Pembimbing :  
 8. Konsultasi/Bimbingan :

TANGGAL	PARAF PEMBIMBING	KETERANGAN
17/3/24		Banyak Typo
18/3/24		Banyak typo banyak
19/3/24		lagi belum responsive
20/3/24		ditambah bab 4 untuk kuesioner
20/3/24		ukuran gambar-gambar Bereslah
21/3/24		Tata Letak Berhamburan
21/3/24		Bob 5 Berhamburan
22/3/24		ditambah isi untuk kesimpulan

9. Tanggal Selesai Menulis skripsi : .....  
 10. Keterangan : .....  
 11. Telah dievaluasi/diuji dengan nilai : .....

Dosen Pembimbing, Dekan,  
 \_\_\_\_\_  
 Fery M. A.