

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran – 1 Listing Program

kode_1 : Frame 6

```
import flash.filesystem.File;
import flash.filesystem.FileMode;
import flash.filesystem.FileStream;
import flash.events.Event;
import flash.events.IOErrorEvent;

var indeks_1:String;
var indeks_2:String;
var indeks_3:String;
//-----p1
tampilp1();

var lines:Array;
function tampilp1():void {
    var filep1:File = File.applicationDirectory; // Create out file object and tell
    our File Object where to look for the file

    filep1 = filep1.resolvePath("bankkata.txt"); // Point it to an actual file
    var filestreamp1:FileStream = new FileStream(); // Create our file stream
    filestreamp1.open(filep1, FileMode.READ);

    var fileskontenp1:String =
    filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable);

    lines= fileskontenp1.split(/\r\n|\r|\n/); // Memecah string berdasarkan baris
    baru

    if (lines.length > 0) {
        for (var i:int = 0; i < lines.length; i++) {
```

```

        var line:String = lines[i];
        trace("Baris ke-" + (i + 1) + ": " + line);

        // Jika Anda ingin meng-update txt1.text dengan setiap baris
        //txt1.text += line + "\n"; // Tambahkan "\n" untuk baris baru
    }

    //indeks_p1 = String(txt1.text); // Simpan seluruh teks
} else {
    trace("File kosong.");
}

// var fileskontenp1:String =
filestream1.readUTFBytes(filestream1.bytesAvailable); // Read the contents of
the

// txt1.text = fileskontenp1; // Display the contents. I've created a TextArea on
the stage for display

//      indeks_p1=String(txt1.text);

filestream1.close();
}

// Fungsi untuk mengacak array menggunakan algoritma Fisher-Yates Shuffle
function shuffleArray(array:Array):Array {
    var m:int = array.length, t:* , i:int;

    // While there remain elements to shuffle...
    while (m) {
        // Pick a remaining element...
        i = int(Math.random() * m--);

```

```

        // And swap it with the current element.
        t = array[m];
        array[m] = array[i];
        array[i] = t;
    }
    return array;
}

function displayArray(array:Array):void {
    for each (var item:String in array) {
        trace(item);
    }
}

// Panggil fungsi untuk mengacak array
var shuffledArray:Array = shuffleArray(lines);

// Tampilkan elemen array yang sudah diacak
trace("Shuffled Data array: ");
displayArray(shuffledArray);
var firstFive:Array = [];

// Mengambil 5 elemen pertama menggunakan loop
for (var i:int = 0; i < 5 && i < shuffledArray.length; i++) {
    firstFive.push(shuffledArray[i]);
}

// Tampilkan hasil
trace("5 Elemen Pertama: " + firstFive);

```

kode : Frame 6

```
import flash.events.MouseEvent;
import flash.display.MovieClip;

stop();
zombigit1.visible=false;
zombigit2.visible=false;
zombigit3.visible=false;
zombigit4.visible=false;
zombigit5.visible=false;
mpi.click("mulaiBtn", 7);
mpi.click("settingBtn", 13);
//semua kode utama diletakkan disini
// Array / bank all words...
var bankWords: Array = firstFive ;
trace("array hasil : " + bankWords )
var totalZombie = bankWords.length;
var playerScore:int = 0;
var zombieSpeed = 3;
var kesulitankecepatan:int=0;
var ket_kesulitan:int=0;
var bentukzombie:int;
bentukzombie=0;
var ket_polisi:int=0;
mpi.suara("bgm", "loop");
mpi.suaraTombol("semua","snd_ok")
```

```
function fn_Delay(): void {  
    // If you have words in the bank, do it...  
    if (bankWords.length > 0) {  
        // Add the zombies  
        var zombie1:MovieClip;  
        if (bentukzombie==0){  
            zombie1 = new zombie1mc();  
        }  
        if (bentukzombie==1){  
            zombie1= new zombie2mc();  
        }  
        if (bentukzombie==2){  
            zombie1 = new zombie3mc();  
        }  
        if (bentukzombie==3){  
            zombie1 = new zombie4mc();  
        }  
        if (bentukzombie==4){  
            zombie1 = new zombie5mc();  
        }  
        addChild(zombie1);  
        zombie1.gotoAndStop(1);  
        // move the zombie to x=100, y=200  
        zombie1.x = -200;  
        zombie1.y = 700;  
        //acak kata
```

```

        zombie1.kata = bankWords.splice((int(Math.random() *
(bankWords.length))), 1);

        zombie1.myTXT.text = zombie1.kata;

        //gerakkan zombie

        zombie1.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, gerakZombie);

    } else {

        // If there are NO more words in the bank...

        // Remove setInterval / stopping the loop;

        clearInterval(delayZombie);

        trace("End words bank");

    }
}

```

```

function gerakZombie(e: Event) {

    var ob = e.currentTarget;

    // If text is entered -- or -- If the MC reaches the end of the screen...

    var input = typeTXT.text.toLowerCase();

    var tzombie = String(ob.kata).toLowerCase();

    if (ob.currentFrame == 1){

        // MC movement speed on Stage:

        ob.x += zombieSpeed;

        if (input == tzombie) {

            typeTXT.text = "";

            // mati

            //totalZombie--;

            jumlahzombie.text=String(totalZombie);

            ob.tf = 0;

            ob.gotoAndStop(2);

            // Remove this MC:

            heroMC.play()

```

```

        var suara = new suaratembak();
        suara.play();
        if (ket_polisi==1){
            heroMC.gotoAndPlay(18);
            suara.play();
        }
        if (ket_polisi==2){
            heroMC.gotoAndPlay(25);
            suara.play();
        }
    }
    if (ob.x > 1200) {
        ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
gerakZombie);

        removeChild(DisplayObject(ob));
        typeTXT.visible=false;
        zombieSpeed = 8;
        if (bentukzombie==0){
            zombigigit1.visible=true;
        }
        if (bentukzombie==1){
            zombigigit2.visible=true;
        }
        if (bentukzombie==2){
            zombigigit3.visible=true;
        }
        if (bentukzombie==3){
            zombigigit4.visible=true;
        }
    }

```



```

        if (bentukzombie==4){
            zombigit5.visible=true;
        }
        //removeChild(totalZombie)
        //hapuszombi();
        totalZombie--;
        jumlahzombie.text=String(totalZombie);
        if (totalZombie==0) {
            ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
gerakZombie);

            gotoAndStop('gameover');
        }

    }
}

if (ob.currentFrame == 2){
    ob.tf++;
    //animasi mati selama 30 frame
    if (ob.tf>30){
        ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
gerakZombie);

        removeChild(DisplayObject(ob));
        updateScore();
        totalZombie--;
        //level berikutnya
        if (totalZombie<=0) nextFrame();
    }
}
}
}

```

```

function updateScore():void {
    // Increase player's score
    playerScore += 50; // Adjust score as needed
    // Update score display
    scoreTextField.text = "Score :" + playerScore;
}
function hapuszombi() {
    for(var i:int=0; i< bankWords.length ; i++){
        removeChild(bankWords[i]);
    }
}

```

kode : Frame 7

```

mpi.click("mudahBtn", 14);
sulitBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK , kemulaisulit);
function kemulaisulit(e:MouseEvent):void {
    kesulitankecepatan=1;
    ket_kesulitan = 1;
    mpi.click("sulitBtn", 14);
}
mpi.click("kembali_kesulitanBtn", 6);

```

kode : Frame 13

```

mpi.click("kembali_pengaturanBtn", 6);
mpi.atuSuara("btn_onOff");

```

kode : Frame 14

```

stop();

```

```
stage.focus = typeTXT;
var delayZombie: Number = setInterval(fn_Delay, 1000);
```

```
if (ket_kesulitan == 0){
    txt_tingkatan.text='mudah';
}else
if (ket_kesulitan == 1) {
    txt_tingkatan.text='sulit';
}
```

kode : Frame 15

```
//-----p1
tampilp2();
var lines_lvl2:Array;
function tampilp2():void {
    var filep1:File = File.applicationDirectory; // Create out file object and tell
our File Object where to look for the file
    filep1 = filep1.resolvePath("bankkatalvl2.txt"); // Point it to an actual file

    var filestreamp1:FileStream = new FileStream(); // Create our file stream
    filestreamp1.open(filep1, FileMode.READ);

    var fileskontenp1:String =
filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable);

    lines_lvl2= fileskontenp1.split(/\r\n|\r|\n/); // Memecah string berdasarkan
baris baru
```

```

if (lines_lvl2.length > 0) {
    for (var i:int = 0; i < lines_lvl2.length; i++) {
        var line:String = lines_lvl2[i];
        trace("Baris ke-" + (i + 1) + ": " + line);
        // Jika Anda ingin meng-update txt1.text dengan setiap baris
        //txt1.text += line + "\n"; // Tambahkan "\n" untuk baris baru
    }
    //indeks_p1 = String(txt1.text); // Simpan seluruh teks
} else {
    trace("File kosong.");
}

// var fileskontenp1:String =
filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable); // Read the contents of
the

// txt1.text = fileskontenp1; // Display the contents. I've created a TextArea on
the stage for display

//      indeks_p1=String(txt1.text);

filestreamp1.close();
}

// Fungsi untuk mengacak array menggunakan algoritma Fisher-Yates Shuffle
function shuffleArray1(array:Array):Array {
    var m:int = array.length, t:* , i:int;

    // While there remain elements to shuffle...
    while (m) {
        // Pick a remaining element...
        i = int(Math.random() * m--);

```

```

        // And swap it with the current element.
        t = array[m];
        array[m] = array[i];
        array[i] = t;
    }
    return array;
}

```

```

function displayArray1(array:Array):void {
    for each (var item:String in array) {
        trace(item);
    }
}

```

```

// Panggil fungsi untuk mengacak array
var shuffledArray1:Array = shuffleArray1(lines_lvl2);

```

```

// Tampilkan elemen array yang sudah diacak
trace("Shuffled Data array: ");
displayArray1(shuffledArray1);

```

```

var ambil5katalvl2:Array = [];

```

```

// Mengambil 5 elemen pertama menggunakan loop
function masukkansuffle1(){
    for (var i:int = 0; i < 5 && i < shuffledArray1.length; i++) {

```

```

        ambil5katalvl2.push(shuffledArray1[i]);
    }
}

```

```

masukkansuffle1();

```

```

// Tampilkan hasil
trace("5 Elemen Pertama: " + ambil5katalvl2);
//-----

bankWords= ambil5katalvl2;
totalZombie = bankWords.length;
zombieSpeed = 3 + kesulitankecepatan;

```

```

stage.focus = typeTXT;
delayZombie = setInterval(fn_Delay, 2000);

```

```

bentukzombie=1;
ket_polisi =1;
heroMC.gotoAndStop(18);

```

Kode : Frame 16

```

//-----

tampilp3();
var lines_lvl3:Array;
function tampilp3():void {
    var filep1:File = File.applicationDirectory; // Create out file object and tell
    our File Object where to look for the file

    filep1 = filep1.resolvePath("bankkatalvl3.txt"); // Point it to an actual file
    var filestreamp1:FileStream = new FileStream(); // Create our file stream

```

```

        filestream1.open(file1, FileMode.READ);

        var fileskontenp1:String =
filestream1.readUTFBytes(filestream1.bytesAvailable);

        lines_lv13= fileskontenp1.split(/\r\n|\r|\n/); // Memecah string berdasarkan
        baris baru

if (lines_lv13.length > 0) {
    for (var i:int = 0; i < lines_lv13.length; i++) {
        var line:String = lines_lv13[i];
        trace("Baris ke-" + (i + 1) + ": " + line);
        // Jika Anda ingin meng-update txt1.text dengan setiap baris
        //txt1.text += line + "\n"; // Tambahkan "\n" untuk baris baru
    }
    //indeks_p1 = String(txt1.text); // Simpan seluruh teks
} else {
    trace("File kosong.");
}

// var fileskontenp1:String =
filestream1.readUTFBytes(filestream1.bytesAvailable); // Read the contents of
the

// txt1.text = fileskontenp1; // Display the contents. I've created a TextArea on
the stage for display

//      indeks_p1=String(txt1.text);

        filestream1.close();
}

// Fungsi untuk mengacak array menggunakan algoritma Fisher-Yates Shuffle
function shuffleArray3(array:Array):Array {
    var m:int = array.length, t:* , i:int;

```

```

// While there remain elements to shuffle...
while (m) {
    // Pick a remaining element...
    i = int(Math.random() * m--);

    // And swap it with the current element.
    t = array[m];
    array[m] = array[i];
    array[i] = t;
}
return array;
}

function displayArray3(array:Array):void {
    for each (var item:String in array) {
        trace(item);
    }
}

// Panggil fungsi untuk mengacak array
var shuffledArray3:Array = shuffleArray3(lines_lv13);

// Tampilkan elemen array yang sudah diacak
trace("Shuffled Data array: ");
displayArray3(shuffledArray3);

var ambil5katalv13:Array = [];
// Mengambil 5 elemen pertama menggunakan loop
function masukkansuffle3(){

```



```

for (var i:int = 0; i < 5 && i < shuffledArray3.length; i++) {
    ambil5katalvl3.push(shuffledArray3[i]);
}
}
masukkansuffle3();
// Tampilkan hasil
trace("5 Elemen Pertama: " + ambil5katalvl3);
bankWords=ambil5katalvl3
totalZombie = bankWords.length;
zombieSpeed = 4 + kesulitankecepatan;

stage.focus = typeTXT;
delayZombie = setInterval(fn_Delay, 2000);
bentukzombie=2;
ket_polisi =2;
heroMC.gotoAndStop(25);

```

Kode : Frame 17

```

//-----
tampilp4();

var lines_lvl4:Array;

function tampilp4():void {
    var filep1:File = File.applicationDirectory; // Create out file object and tell
    our File Object where to look for the file
    filep1 = filep1.resolvePath("bankkatalvl4.txt"); // Point it to an actual file

```

```

var filestreamp1:FileStream = new FileStream(); // Create our file stream
filestreamp1.open(filep1, FileMode.READ);

var fileskontenp1:String =
filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable);

lines_lv4= fileskontenp1.split(/\r\n|\r|\n/); // Memecah string berdasarkan
baris baru

if (lines_lv4.length > 0) {
    for (var i:int = 0; i < lines_lv4.length; i++) {
        var line:String = lines_lv4[i];
        trace("Baris ke-" + (i + 1) + ": " + line);
        // Jika Anda ingin meng-update txt1.text dengan setiap baris
        //txt1.text += line + "\n"; // Tambahkan "\n" untuk baris baru
    }
    //indeks_p1 = String(txt1.text); // Simpan seluruh teks
} else {
    trace("File kosong.");
}

// var fileskontenp1:String =
filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable); // Read the contents of
the

// txt1.text = fileskontenp1; // Display the contents. I've created a TextArea on
the stage for display

//      indeks_p1=String(txt1.text);

```

```
    filestreamp1.close();  
}
```

// Fungsi untuk mengacak array menggunakan algoritma Fisher-Yates Shuffle

```
function shuffleArray4(array:Array):Array {
```

```
    var m:int = array.length, t:* , i:int;
```

```
    // While there remain elements to shuffle...
```

```
    while (m) {
```

```
        // Pick a remaining element...
```

```
        i = int(Math.random() * m--);
```

```
        // And swap it with the current element.
```

```
        t = array[m];
```

```
        array[m] = array[i];
```

```
        array[i] = t;
```

```
    }
```

```
    return array;
```

```
}
```

```
function displayArray4(array:Array):void {
```

```
    for each (var item:String in array) {
```

```
        trace(item);
```

```

    }
}

// Panggil fungsi untuk mengacak array
var shuffledArray4:Array = shuffleArray4(lines_lv4);

// Tampilkan elemen array yang sudah diacak
trace("Shuffled Data array: ");
displayArray4(shuffledArray4);

var ambil5katalv4:Array = [];

// Mengambil 5 elemen pertama menggunakan loop
function masukkansuffle4(){
for (var i:int = 0; i < 5 && i < shuffledArray4.length; i++) {
    ambil5katalv4.push(shuffledArray4[i]);
}
}

masukkansuffle4();

// Tampilkan hasil
trace("5 Elemen Pertama: " + ambil5katalv4);

bankWords=ambil5katalv4

```

```

totalZombie = bankWords.length;
zombieSpeed = 5 + kesulitankecepatan;

stage.focus = typeTXT;
delayZombie = setInterval(fn_Delay, 2000);

bentukzombie=3;

ket_polisi =1;
heroMC.gotoAndStop(18);

```

Kode : Frame 18

```

//-----
tampilp5();

var lines_lv15:Array;

function tampilp5():void {
    var filep1:File = File.applicationDirectory; // Create out file object and tell
    our File Object where to look for the file
    filep1 = filep1.resolvePath("bankkatalv15.txt"); // Point it to an actual file

    var filestreamp1:FileStream = new FileStream(); // Create our file stream
    filestreamp1.open(filep1, FileMode.READ);

    var fileskontenp1:String =
    filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable);

```

```
lines_lv15= fileskontenp1.split(/\r\n|\r|\n/); // Memecah string berdasarkan baris baru
```

```
if (lines_lv15.length > 0) {  
    for (var i:int = 0; i < lines_lv15.length; i++) {  
        var line:String = lines_lv15[i];  
        trace("Baris ke-" + (i + 1) + ": " + line);  
        // Jika Anda ingin meng-update txt1.text dengan setiap baris  
        //txt1.text += line + "\n"; // Tambahkan "\n" untuk baris baru  
    }  
    //indeks_p1 = String(txt1.text); // Simpan seluruh teks  
} else {  
    trace("File kosong.");  
  
}
```

```
// var fileskontenp1:String =  
filestreamp1.readUTFBytes(filestreamp1.bytesAvailable); // Read the contents of the  
  
// txt1.text = fileskontenp1; // Display the contents. I've created a TextArea on the stage for display  
//      indeks_p1=String(txt1.text);  
  
filestreamp1.close();  
}
```

```
// Fungsi untuk mengacak array menggunakan algoritma Fisher-Yates Shuffle
```

```

function shuffleArray5(array:Array):Array {
    var m:int = array.length, t:* , i:int;

    // While there remain elements to shuffle...
    while (m) {
        // Pick a remaining element...
        i = int(Math.random() * m--);

        // And swap it with the current element.
        t = array[m];
        array[m] = array[i];
        array[i] = t;
    }

    return array;
}

function displayArray5(array:Array):void {
    for each (var item:String in array) {
        trace(item);
    }
}

// Panggil fungsi untuk mengacak array
var shuffledArray5:Array = shuffleArray5(lines_lv15);

// Tampilkan elemen array yang sudah diacak
trace("Shuffled Data array: ");

```

```
displayArray5(shuffledArray5);
```

```
var ambil5katalvl5:Array = [];
```

```
// Mengambil 5 elemen pertama menggunakan loop
```

```
function masukkansuffle5(){
```

```
for (var i:int = 0; i < 5 && i < shuffledArray5.length; i++) {
```

```
    ambil5katalvl5.push(shuffledArray5[i]);
```

```
}
```

```
}
```

```
masukkansuffle5();
```

```
// Tampilkan hasil
```

```
trace("5 Elemen Pertama: " + ambil5katalvl5);
```

```
bankWords=ambil5katalvl5
```

```
totalZombie = bankWords.length;
```

```
zombieSpeed = 5 + kesulitankecepatan;
```

```
stage.focus = typeTXT;
```

```
delayZombie = setInterval(fn_Delay, 3000);
```

```
bentukzombie=4;
```



```
ket_polisi =2;  
heroMC.gotoAndStop(25);
```

Kode : Frame 19

```
stop();  
mpi.suara("bgm", "stop");  
    mpi.click("restartBtn", 6);  
  
txt_skorakhir.text =String(playerScore);  
  
if (ket_kesulitan == 0 ){  
    txt_tingkatan.text='mudah';  
}  
else  
if (ket_kesulitan == 1) {  
    txt_tingkatan.text='sulit';  
}  
}
```

Kode : Frame 25

```
stop();  
mpi.suara("bgm", "stop");  
zombigit1.visible=false;  
zombigit2.visible=false;  
zombigit3.visible=false;  
zombigit4.visible=false;  
zombigit5.visible=false;  
mpi.click("restartBtn", 6);  
  
txt_skorakhirgameover.text =String(playerScore);
```

```
if (ket_kesulitan == 0 ){  
    txt_tingkatan.text='mudah';  
}else  
if (ket_kesulitan == 1) {  
    txt_tingkatan.text='sulit';  
}
```

Lampiran – 2 Kartu Monitoring Proposal



KARTU MONITORING BIMBINGAN
 MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

Mahasiswa : Andi Ahmad Rias Rida	Pembimbing I : Muhammad Basri, ST., MT
NIM : 219 280 103	Pembimbing II : Wahyuddin, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : Aplikasi Game Mengetik Cepat Sebagai Sarana Melatih Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 perbaiki kerucut di Gab. 2		Konsultasi 1 Perbaiki format Penulisan Ikuh parluhan	/
Konsultasi 2		Konsultasi 2 perbaiki Desain sistem	/
Konsultasi 3		Konsultasi 3 Daftar pustaka Sinkronkan pada BAB II	/
Konsultasi 4 for [Signature]	25/01/23	Konsultasi 4	
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik



KARTU MONITORING BIMBINGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

Mahasiswa : Andi Ahmad Rias Rida	Pembimbing I : Muhammad Basri, ST., MT
NIM : 219 280 103	Pembimbing II : Wahyuddin, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : Aplikasi Game Mengetik Cepat Sebagai Sarana Melatih Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 perbaiki kanc. di Gab. 2		Konsultasi 1 Perbaiki format Penulisan Ikut parafuan	
Konsultasi 2 		Konsultasi 2 perbaiki Desain sistem	
Konsultasi 3 		Konsultasi 3 Daftar pustaka Sinkronkan pada BAB II	
Konsultasi 4 	25/01/23	Konsultasi 4	
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

Lampiran – 3 Kartu Monitoring Skripsi



KARTU MONITORING BIMBINGAN
 MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

SKRIPSI

Mahasiswa : Andi Ahmad Rias Rida	Pembimbing I : Muhammad Basri, ST., MT
NIM : 219280103	Pembimbing II : Wahyuddin, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : Aplikasi Game Mengetik Cepat Sebagai Sarana Melatih Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 <i>Daftar</i>		Konsultasi 1 - ganti prakata - kata Aries Jumiya	<i>f</i>
Konsultasi 2		Konsultasi 2 - proses pembuatan Aplikasi	<i>f</i>
Konsultasi 3		Konsultasi 3 - karakter pada game dibeda-bedakan setiap level	<i>f</i>
Konsultasi 4	<i>Ok</i>	Konsultasi 4 - kesalahan di saat huruf ditekan terjadi pengurangan skor	<i>f</i>
Konsultasi 5		Konsultasi 5 <i>Acc</i>	<i>f</i>

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton A4 berwarna merah muda dan dicetak timbal balik

Lanjutan...

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 6 <i>Acc Lina tubp</i>	<i>[Signature]</i>	Konsultasi 6 <i>Pa</i>	<i>[Signature]</i>
Konsultasi 7		Konsultasi 7	
Konsultasi 8		Konsultasi 8	
Konsultasi 9		Konsultasi 9	
Konsultasi 10		Konsultasi 10	

Mengetahui
Ketua Program Studi
[Signature]
Marlina, S.Kom., M.Kom.
NBM. 1162 680

Parepare, _____

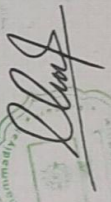
Mahasiswa

Andi Ahmad Rias Rida
NIM. 219280103

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton A4 berwarna merah muda dan dicetak timbal balik

Lampiran – 4 Kartu Sertifikat Lab TI

	
SERTIFIKAT	
Nomor : 480/PRK/LB-TI/II.3.AU/D/2023	
Diberikan Kepada :	
Andi Ahmad Rias Rida	
NIM. 219280103	
Telah Menyelesaikan	
PRAKTIKUM V	
Laboratorium Teknik Informatika	
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik	
Universitas Muhammadiyah Parepare	
Pada tanggal 16 Januari 2023 - 29 Maret 2023	
Parepare, 15 Juni 2023	
	
KETUA PRODI TEKNIK INFORMATIKA	KEPALA LABORATORIUM
 Marlina. S.kom., M.kom	 Ir. Untung Suwardoyo, S.Kom., MT., IPP.
NBM. 1162 680	NBM. 1288 973



**Nilai Praktikum Laboratorium Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare Tahun 2023**



MATERI	NILAI ANGKA
PENGOLAHAN CITRA DIGITAL	92,5
AUGMENTED DAN VIRTUAL REALITY	80
MIKROKONTROLER	82,5
PEMROGRAMAN MOBILE	44,5
RATA-RATA	74,88
NILAI HURUF	B

