LAMPIRAN

A. Dokumentasi









B. Kartu Monitoring Skripsi

KARTU MONITORING BIMBINGAN

MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

HASIL

Mahasiswa : NOURAZLINA	**Pembimbing I : Hj. A. Irmayani P, S.T.,M.T**
NIM : 220280104	**Pembimbing II : Mughaffir Yunus, S.T.,M.T**
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PERAKITAN PC	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 Pergabi abstrak. Tambahkan Tujuan	A.I	Konsultasi 1 -Perbaikan aplikasi	
Konsultasi 2 Kesimpulan menjawab Rumusan masalah	A.I	Konsultasi 2 -	
Konsultasi 3 Sedikitkan lembar F-Copy	A.I	Konsultasi 3 Acc Aplikasi lanjut buat Dokumen	
Konsultasi 4 Acc u/ u/ Hasil	13/2/2025 A.I	Konsultasi 4	
Konsultasi 5 Acc u/ Tutup.	21/3/25. A.I	Konsultasi 5 . Acc Seminar Hasil	

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

Lanjutan ...

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 6		Konsultasi 6	
Konsultasi 7		Konsultasi 7 Acc Ujian Tertup	
Konsultasi 8		Konsultasi 8	
Konsultasi 9		Konsultasi 9	
Konsultasi 10		Konsultasi 10	

Parepare, 09 Januari 2025

Mengetahui
Ketua Program Studi

Marlina, S.Kom.,M.Kom.
NBM. 1162 680

Mahasiswa

NOURAZLINA
NIM. 220280104

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

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

public class DragAndDrop : MonoBehaviour
{
    public static bool isMotherboardSnapped = false; // Status pemasangan motherboard
    public static bool isCPUSnapped = false;
    public static bool isVGASnapped = false;
    public static bool isRAMSnapped = false;
    public static bool isFanSnapped = false;

    public string objectDescription = "";  // Deskripsi unik untuk setiap objek
    public float positionSnapSpeed = 1f;          // Kecepatan perpindahan objek
    public float rotationSnapSpeed = 1f;          // Kecepatan rotasi objek
    public Vector3 customStartPosition;           // Posisi awal objek
    public Vector3 customEndPosition;             // Posisi akhir objek
    public Vector3 customStartRotation;           // Rotasi awal objek (X, Y, Z)
    public Vector3 customEndRotation;             // Rotasi akhir objek (X, Y, Z)
    public bool isSnapped = false;                // Apakah objek sudah terpasang
    public bool showButton = false;               // Apakah tombol "Pasang" ditampilkan

    void Start()
    {
        // Atur posisi dan rotasi awal objek
        transform.position = customStartPosition;
        transform.rotation = Quaternion.Euler(customStartRotation);
        // Menentukan teks berdasarkan objek
        if (name == "CPU")
            objectDescription = "AMD RYZEN 9 5900 X";
        else if (name == "CPU_2")
            objectDescription = "INTEL CORE I9 - 12900K";
        else if (name == "VGA")
            objectDescription = "ASUS ROG Strix GeForce RTX 4090";
        else if (name == "VGA_2")
            objectDescription = "ASUS TUF Gaming GeForce RTX 4070 Ti";
        else if (name == "RAM")
            objectDescription = "Corsair Dominator Platinum RGB DDR5 16GB 6000MHz";
        else if (name == "RAM_2")
            objectDescription = "Kingston FURY Beast DDR4 8GB 3200MHz";
        else if (name == "KIPAS")
            objectDescription = "NZXT F Series";
        else if (name == "KIPAS_2")
            objectDescription = "Corsair ML120";
        else if (name == "MOTHERBOARD")
            objectDescription = "ASUS ROG Maximus Z790 Extreme";
        else if (name == "SSD")
            objectDescription = "SSD SAMSUNG 500GB";
        else if (name == "PSU")
            objectDescription = "PSU M1000";
    }

    void OnMouseDown()
    {
        if (!isSnapped)
        {
            // Tampilkan tombol "Pasang"
            showButton = true;
        }
    }

    public IEnumerator SnapToPosition()
    {
        // Pindahkan objek dan rotasi secara bersamaan dari posisi dan rotasi awal ke posisi dan rotasi akhir
```

```
        while (Vector3.Distance(transform.position, customEndPosition) > 0.01f || Quaternion.Angle(transform.rotation, Quaternion.Euler(customEndRotation)) > 5f)
        {
            // Menggerakkan objek secara bersamaan dengan rotasi
            transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, customEndPosition, positionSnapSpeed * Time.deltaTime);
            Quaternion targetRotation = Quaternion.Euler(customEndRotation);
            transform.rotation = Quaternion.RotateTowards(transform.rotation, targetRotation, rotationSnapSpeed * Time.deltaTime);
            yield return null;
        }
        // Pastikan objek benar-benar sampai di posisi akhir dan rotasi akhir
        transform.position = customEndPosition;
        transform.rotation = Quaternion.Euler(customEndRotation);
        isSnapped = true;
        // Tandai motherboard jika objek ini adalah motherboard
        if (name == "MOTHERBOARD")
            isMotherboardSnapped = true;
        else if (name == "CPU" || name == "CPU_2")
            isCPUSnapped = true;
        else if (name == "VGA" || name == "VGA_2")
            isVGASnapped = true;
        else if (name == "RAM" || name == "RAM_2")
            isRAMSnapped = true;
        else if (name == "KIPAS" || name == "KIPAS_2")
            isFanSnapped = true;

        Debug.Log($"Objek {name} berhasil dipasang dari {customStartPosition} ke {customEndPosition} dengan rotasi {customStartRotation} ke {customEndRotation}");
    }

    void OnGUI()
    {
        if (showButton && !isSnapped)
        {
            GUIStyle labelStyle = new GUIStyle(GUI.skin.label)
            {
                fontSize = 18,
                alignment = TextAnchor.MiddleCenter,
                normal = { textColor = Color.white }
            };

            // Posisi label di atas tombol
            GUI.Label(new Rect(Screen.width / 2 - 150, Screen.height / 2 + 250, 300, 50), objectDescription, labelStyle);
        }
        // Tombol "Pasang" jika objek belum terpasang
        if (showButton && !isSnapped)
        {
            // Default style untuk tombol
            GUIStyle buttonStyle = new GUIStyle(GUI.skin.button)
            {
                fontSize = 20, // Ukuran font default
                alignment = TextAnchor.MiddleCenter,
                normal = { textColor = Color.white }
            };

            // Jika objek adalah motherboard, ubah ukuran font menjadi 15px
            if (name == "MOTHERBOARD")
            {
                buttonStyle.fontSize = 15;
            }

            float buttonWidth = 200;
            float buttonHeight = 100;
            float buttonX = Screen.width / 2 - buttonWidth / 2;
            float buttonY = Screen.height / 2 - buttonHeight / 2 + 400;
```

```
        Rect buttonRect = new Rect(buttonX, buttonY, buttonWidth, buttonHeight);



        // Jika motherboard belum terpasang dan objek bukan motherboard, tampilkan pesan peringatan

        if (!isMotherboardSnapped && name != "MOTHERBOARD")

        {

            // Membuat GUIStyle untuk label dengan latar belakang

            GUIStyle labelStyle = new GUIStyle(GUI.skin.label)

            {

                fontSize = 22,

                alignment = TextAnchor.MiddleCenter,

                normal = { textColor = Color.red }

            };

            // Membuat tekstur untuk latar belakang

            Texture2D backgroundTexture = new Texture2D(1, 1);

            backgroundTexture.SetPixel(0, 0, new Color(0, 0, 0, 0.5f)); // Warna hitam dengan transparansi 50%

            backgroundTexture.Apply();

            // Menambahkan latar belakang ke GUIStyle

            labelStyle.normal.background = backgroundTexture;

            GUI.Label(new Rect(Screen.width / 2 - 150, Screen.height / 2 + 300 - 150, 300, 50),

                "PASANG MOTHERBOARD TERLEBIH DAHULU!", labelStyle);

            if (GUI.Button(buttonRect, $"Pasang {gameObject.name}", buttonStyle))

            {

                Debug.LogWarning($"Tidak bisa memasang {name} sebelum motherboard dipasang.");

            }

        }

        else if ((isCPUSnapped && (name == "CPU" || name == "CPU_2")) ||

            (isVGASnapped && (name == "VGA" || name == "VGA_2")) ||

            (isRAMSnapped && (name == "RAM" || name == "RAM_2")) ||

            (isFanSnapped && (name == "KIPAS" || name == "KIPAS_2")))

        {

            GUIStyle labelStyle = new GUIStyle(GUI.skin.label)

            {

                fontSize = 22,

                alignment = TextAnchor.MiddleCenter,

                normal = { textColor = Color.red }

            };



            GUI.Label(new Rect(Screen.width / 2 - 150, Screen.height / 2 + 400 - 150, 300, 50),

                $"{name} SUDAH TERPASANG!", labelStyle);



            if (GUI.Button(buttonRect, $"Pasang {gameObject.name}", buttonStyle))

            {

                Debug.LogWarning($"{name} sudah terpasang dan tidak bisa ditambahkan lagi.");

            }

        }

        else

        {

            // Tampilkan tombol "Pasang" dan izinkan pemasangan

            if (GUI.Button(buttonRect, $"Pasang {gameObject.name}", buttonStyle))

            {

                StartCoroutine(SnapToPosition());

                showButton = false;

            }

        }



        if (Event.current.type == EventType.MouseDown && !buttonRect.Contains(Event.current.mousePosition))

        {

            showButton = false;

        }

    }
```

```
    }

    public void ResetObject()
    {
        // Kembalikan objek ke posisi awal dan rotasi awal
        transform.position = customStartPosition;
        transform.rotation =
Quaternion.Euler(customStartRotation);
        isSnapped = false;

        // Reset status motherboard jika diperlukan
        if (name == "MOTHERBOARD")
            isMotherboardSnapped = false;
        else if (name == "CPU" || name == "CPU_2")
            isCPUSnapped = false;
        else if (name == "VGA" || name == "VGA_2")
            isVGASnapped = false;
        else if (name == "RAM" || name == "RAM_2")
            isRAMSnapped = false;
        else if (name == "KIPAS" || name == "KIPAS_2")
            isFanSnapped = false;
        showButton = false;
        Debug.Log($"Objek {name} telah di-reset ke
posisi awal {customStartPosition} dan rotasi
{customStartRotation}");
    }
    public void ReturnToMainMenu()
    {
        SceneManager.LoadScene("MainMenu");
    }
}
```

Main Menu.cs

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

public class MainMenu : MonoBehaviour
{
    public void Exit()
    {
        Application.Quit();
        Debug.Log("Game Telah Keluar");
    }

    public void Simulasi()
    {
        SceneManager.LoadScene("Simulasi");
    }

    public void Play()
    {
        SceneManager.LoadScene("Play");
    }

    public void Belajar()
    {
        SceneManager.LoadScene("Belajar");
    }
}
```

Play.cs

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

public class Play : MonoBehaviour
{
    public void Back()
    {
        SceneManager.LoadScene("MainMenu");
    }
}
```

Simulasi.cs

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using TMPro; // Jika menggunakan TextMeshPro


public class Simulasi : MonoBehaviour
{
    private string[] teksList = {
        "Pertama dalam perakitan PC kita harus menyiapkan Casing",
        "Kedua kita harus menyiapkan Motherboard lalu pasangkan ke Casing",
        "Ketiga kita menyiapkan RAM dan kemudian memasangnya di slot yang sudah \ndi sediakan di Motherboard",
        "Keempat yaitu SSD pasang di slot yang sudah di sediakan di Motherboard",
        "Kelimat adalah CPU",
        "Selanjutnya Kipas",
        "Kemudian lanjutkan dengan VGA pasang di slot yang telah di sediakan di \nMotherboard, biasanya di tempat seperti di video",
        "Terakhir yaitu PSU"
    };

    private float[] waktuTampil = { 20f, 10f, 12f, 8f, 5f, 10f, 3f, 10f }; // Waktu tampil tiap teks
    private int index = 0;
    private float timer = 0f;

    void Update()
    {
        if (index < teksList.Length)
        {
            timer += Time.deltaTime;
            if (timer >= waktuTampil[index])
            {
                timer = 0f;
                index++;
            }
        }
    }

    void OnGUI()
    {
        GUIStyle style = new GUIStyle();
        style.fontSize = 30;
        style.normal.textColor = Color.white;

        GUI.Label(new Rect(50, 50, 500, 100), teksList[index], style);
    }

    public void Back()
    {
        SceneManager.LoadScene("MainMenu");
    }
```

KARTU MONITORING BIMBINGAN

MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

Mahasiswa : NOURAZLINA	**Pembimbing I : HJ. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT.**
NIM : 220280104	**Pembimbing II : Mughaffir Yunus, ST., MT**
Judul Skripsi : *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN PC PADA SISWA SMK BERBASIS WEB*	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 ~ Perbaiki latar Belakang	10/6/2024 A.f	Konsultasi 1 - Perbaiki pendahuluan - tambahkan flowchart	
Konsultasi 2 ~ Desain sistem yg berjalan ~ Desain sistem yg diusulkan	A.f	Konsultasi 2 - Perbaiki Rumusan Masalah - Tujuan penelitian - Batasan masalah - cari jurnal - perbaiki flowchart	
Konsultasi 3 ~ Teori Perakitan PC ~ Singkronkan Teori BAB II dan D. F	A.f	Konsultasi 3 - Perbaiki flowchart	
Konsultasi 4 Acc	12/6/2024 A.f	Konsultasi 4 Acc	
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

HASIL

iswa : NOURAZLINA	Pembimbing I : Hj. A. Irmayani P, S.T.,M.T
: 220280104	Pembimbing II : Mughaffir Yunus, S.T.,M.T
Skripsi : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PERAKITAN PC	

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
asi 1 Saki abstrak. Tujuan	A.1	Konsultasi 1 -Perbaikan aplikasi	
asi 2 Rumus menjwb Rumus masalah	A.1	Konsultasi 2	
asi 3 Lembar F-copy	A.1	Konsultasi 3 Acc Aplikasi lanjut buat Dokumen	
asi 4 Acc u/ Hasil	13/2/2025 A.1	Konsultasi 4	
asi 5 Acc u/ Tutup.	21/3/25. A.1	Konsultasi 5 Acc Seminar Hasil	

Lanjut ke halaman sebelah...

ian :

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

}