

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* “YUK
BERHITUNG” MENGGUNAKAN METODE *AGILE***



**EMMANUEL GENESIUS EVAN DEVARA
19104005**

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* “YUK
BERHITUNG” MENGGUNAKAN METODE *AGILE***

***DEVELOPING ANDROID GAME “YUK BERHITUNG”
USING AGILE METHOD***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



EMMANUEL GENESIUS EVAN DEVARA
19104005

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* "YUK
BERHITUNG" MENGGUNAKAN METODE AGILE**
DEVELOPING ANDROID GAME "YUK BERHITUNG"
USING AGILE METHOD

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Emmanuel Genesisius Evan Devara
19104005

Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal: 02 Agustus 2023

Pembimbing Utama,



Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0620039302

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* “YUK
BERHITUNG” MENGGUNAKAN METODE *AGILE***

***DEVELOPING ANDROID GAME “YUK BERHITUNG”
USING AGILE METHOD***

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Emmanuel Genesis Evan Devara
19104005

Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program
Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 25 Juli 2023

Penguji 1,

(Muhamad Azrino G, S.Kom., M.Tr.T)
NIDN. 0614089302

Penguji 2,

(Dimas Fanny Hebrasianto P S.ST. M.Kom)
NIDN. 0731039201

Penguji 3,

(Dian Kartika Sari, S.Si., M.Pd)
NIDN. 0604059303

Pembimbing

(Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 20930034

Dekan,

(Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom)
NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama mahasiswa : Emmanuel Genesisus Evan Devara
NIM : 19104005
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**RANCANG BANGUN GAME ANDROID "YUK BERHITUNG"
MENGGUNAKAN METODE AGILE**

Dosen Pembimbing Utama : Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom

1. Seluruh tulisan dalam Tugas Akhir ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institusi Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Penulis Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing dan menjadi tanggung jawab Penulis sepenuhnya.
3. Seluruh tulisan dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Penulis, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 2 Agustus 2023

Yang menyatakan,



(Emmanuel Genesisus Evan Devara)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Tuhan YME karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua yang telah memberikan doa dan dukungan penuh.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika.
5. Bapak Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
6. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing yang telah sabar dan giat memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen, teman-teman, para orang tua beserta anaknya yang telah bersedia menjadi responden Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan

kritik yang membangun dan diharapkan penulis semoga dengan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang Informatika.

Purwokerto, 2 Agustus 2023

Penulis,



Emmanuel Genesisus Evan Devara

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Dasar Berhitung	12
2.2.2 <i>Game</i>	12
2.2.3 <i>Android</i>	12
2.2.4 <i>Metode Agile</i>	13
2.2.5 <i>Kanban</i>	14
2.2.6 <i>Unity Engine</i>	14
2.2.7 <i>Blackbox Testing</i>	19
2.2.8 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20

3.1	Objek dan Subjek Penelitian	20
3.2	Alat Penelitian	20
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	21
3.3.1	Pengumpulan Data	21
3.3.2	Perumusan Masalah	22
3.3.3	Metode Pengembangan Aplikasi.....	22
3.3.4	Pengambilan Kesimpulan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Planning	23
4.2	Design.....	23
4.2.1	<i>Design</i> Angka.....	23
4.2.2	Desain Background Angka	24
4.2.3	Desain Tampilan <i>Menu</i>	25
4.2.4	Desain Tampilan <i>Level Selector</i>	25
4.2.5	Desain Tampilan <i>Game</i>	26
4.2.6	Desain Tampilan <i>Cutscene</i>	26
4.3	<i>Coding/Implementation</i>	27
4.3.1	<i>Coding Game Object</i> Angka	27
4.3.2	<i>Coding Game Control</i>	31
4.3.3	<i>Coding Perpindahan Scene</i>	32
4.3.4	<i>Coding Menu</i>	34
4.3.5	<i>Coding Setting</i>	35
4.3.6	<i>Coding Audio</i>	36
4.3.7	<i>Coding Level Selector</i>	37
4.4	Testing	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran	41
LAMPIRAN.....		42
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2.2 Skala <i>Likert</i>	19
Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing Field</i> [32].....	38
Tabel 4.2 Pertanyaan Survey <i>UAT</i> [34]	39
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>UAT</i> [34]	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survey pendahuluan peningkatan proses belajar	1
Gambar 1.2 Hasil Survey Ketersediaan Penggunaan <i>Game</i>	2
Gambar 1.3 Hasil Survey Kebutuhan Dalam Proses Belajar	4
Gambar 2.1 Tampilan keseluruhan Unity Engine [31]	15
Gambar 2.2 Tampilan Tools [31]	15
Gambar 2.3 <i>Move Tool</i> [31]	16
Gambar 2.4 <i>Rotate Tool</i> [31]	16
Gambar 2.5 <i>Scale Tool</i> [31]	17
Gambar 2.6 <i>Rect Tool</i> [31]	17
Gambar 2.7 <i>Move/Rotate/Scale Tools</i> [31]	17
Gambar 2.8 <i>Toolbar</i> dalam <i>Scene</i> [31]	18
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	21
Gambar 4.1 Kanban Flow	23
Gambar 4.2 Desain Angka Monster, Gambar 4.3 Desain Angka Lucu	24
Gambar 4.4 Desain Angka Karakter	24
Gambar 4.5 Desain <i>Backgorund</i> Angka	24
Gambar 4.6 Tampilan Menu	25
Gambar 4.7 Desain <i>level selector</i>	25
Gambar 4.8 Tampilan <i>Game</i>	26
Gambar 4.9 Tampilan <i>Cutscene</i>	27
Gambar 4.10 <i>Script library</i> dan <i>variabel game object</i> angka	28
Gambar 4.11 <i>Script Method Start object</i> angka	28
Gambar 4.12 <i>Script Method Update object</i> angka	29
Gambar 4.13 <i>Script Switch Case Method Start object</i> angka	30
Gambar 4.14 <i>Output</i> penerapan pada <i>gameobject</i>	30
Gambar 4.15 <i>Script Gamecontrol</i>	31
Gambar 4.16 <i>Output</i> penerapan pada <i>Game Control</i>	32
Gambar 4.17 <i>Script Perpindahan Scene</i>	32
Gambar 4.18 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Levelselesai</i>	33
Gambar 4.19 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Levelselesai</i> tombol <i>Back</i>	33
Gambar 4.20 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Levelselesai</i> tombol <i>Menu</i>	33
Gambar 4.21 <i>Script Menu</i>	34
Gambar 4.22 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Mainmenu</i> pada <i>object Main Menu</i>	35
Gambar 4.23 <i>Script Setting</i>	35
Gambar 4. 24 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Setting</i> pada <i>object Options</i>	35
Gambar 4.25 <i>Script Audio</i>	36
Gambar 4.26 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>audiojalan</i>	36
Gambar 4.27 <i>Script class levelselector</i>	37
Gambar 4.28 <i>Output</i> penerapan <i>class levelselector</i>	37

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* “YUK
BERHITUNG” MENGGUNAKAN METODE *AGILE***

***DEVELOPING ANDROID GAME “YUK BERHITUNG”
USING AGILE METHOD***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**EMMANUEL GENESIUS EVAN DEVARA
19104005**

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* "YUK
BERHITUNG" MENGGUNAKAN METODE AGILE**
DEVELOPING ANDROID GAME "YUK BERHITUNG"
USING AGILE METHOD

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Emmanuel Genesisius Evan Devara
19104005

Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal: 02 Agustus 2023

Pembimbing Utama,



Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0620039302

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

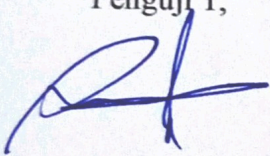
**RANCANG BANGUN *GAME ANDROID* “YUK
BERHITUNG” MENGGUNAKAN METODE *AGILE***

***DEVELOPING ANDROID GAME “YUK BERHITUNG”
USING AGILE METHOD***

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Emmanuel Genesis Evan Devara
19104005

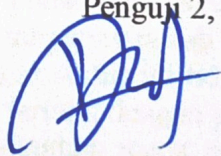
**Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program
Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 25 Juli 2023**

Penguji 1,



Emmanuel Azrino G, S.Kom., M.Tr.T)
NIDN. 0614089302

Penguji 2,



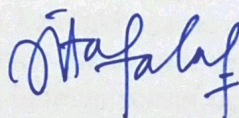
(Dimas Fanny Hebrasianto P S.ST. M.Kom)
NIDN. 0731039201

Penguji 3,



(Dian Kartika Sari, S.Si., M.Pd)
NIDN. 0604059303

Pembimbing



(Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 20930034

Dekan,



(Auliya Nurhanuddin, S.Si., M.Kom)
NIDN. 12820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama mahasiswa : Emmanuel Genesisus Evan Devara
NIM : 19104005
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**RANCANG BANGUN GAME ANDROID "YUK BERHITUNG"
MENGGUNAKAN METODE AGILE**

Dosen Pembimbing Utama : Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom

1. Seluruh tulisan dalam Tugas Akhir ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institusi Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Penulis Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing dan menjadi tanggung jawab Penulis sepenuhnya.
3. Seluruh tulisan dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Penulis, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 2 Agustus 2023

Yang menyatakan,



(Emmanuel Genesisus Evan Devara)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Tuhan YME karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua yang telah memberikan doa dan dukungan penuh.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika.
5. Bapak Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
6. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing yang telah sabar dan giat memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen, teman-teman, para orang tua beserta anaknya yang telah bersedia menjadi responden Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan

kritik yang membangun dan diharapkan penulis semoga dengan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang Informatika.

Purwokerto, 2 Agustus 2023

Penulis,



Emmanuel Genesisus Evan Devara

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Dasar Berhitung	12
2.2.2 <i>Game</i>	12
2.2.3 <i>Android</i>	12
2.2.4 <i>Metode Agile</i>	13
2.2.5 <i>Kanban</i>	14
2.2.6 <i>Unity Engine</i>	14
2.2.7 <i>Blackbox Testing</i>	19
2.2.8 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20

3.1	Objek dan Subjek Penelitian	20
3.2	Alat Penelitian	20
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	21
3.3.1	Pengumpulan Data	21
3.3.2	Perumusan Masalah	22
3.3.3	Metode Pengembangan Aplikasi.....	22
3.3.4	Pengambilan Kesimpulan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Planning	23
4.2	Design.....	23
4.2.1	<i>Design</i> Angka.....	23
4.2.2	Desain Background Angka	24
4.2.3	Desain Tampilan <i>Menu</i>	25
4.2.4	Desain Tampilan <i>Level Selector</i>	25
4.2.5	Desain Tampilan <i>Game</i>	26
4.2.6	Desain Tampilan <i>Cutscene</i>	26
4.3	<i>Coding/Implementation</i>	27
4.3.1	<i>Coding Game Object</i> Angka	27
4.3.2	<i>Coding Game Control</i>	31
4.3.3	<i>Coding Perpindahan Scene</i>	32
4.3.4	<i>Coding Menu</i>	34
4.3.5	<i>Coding Setting</i>	35
4.3.6	<i>Coding Audio</i>	36
4.3.7	<i>Coding Level Selector</i>	37
4.4	Testing	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran	41
LAMPIRAN.....		42
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2.2 Skala <i>Likert</i>	19
Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing Field</i> [32].....	38
Tabel 4.2 Pertanyaan Survey <i>UAT</i> [34]	39
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>UAT</i> [34]	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survey pendahuluan peningkatan proses belajar	1
Gambar 1.2 Hasil Survey Ketersediaan Penggunaan <i>Game</i>	2
Gambar 1.3 Hasil Survey Kebutuhan Dalam Proses Belajar	4
Gambar 2.1 Tampilan keseluruhan Unity Engine [31]	15
Gambar 2.2 Tampilan Tools [31]	15
Gambar 2.3 <i>Move Tool</i> [31]	16
Gambar 2.4 <i>Rotate Tool</i> [31]	16
Gambar 2.5 <i>Scale Tool</i> [31]	17
Gambar 2.6 <i>Rect Tool</i> [31]	17
Gambar 2.7 <i>Move/Rotate/Scale Tools</i> [31]	17
Gambar 2.8 <i>Toolbar</i> dalam <i>Scene</i> [31]	18
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	21
Gambar 4.1 Kanban Flow	23
Gambar 4.2 Desain Angka Monster, Gambar 4.3 Desain Angka Lucu	24
Gambar 4.4 Desain Angka Karakter	24
Gambar 4.5 Desain <i>Backgorund</i> Angka	24
Gambar 4.6 Tampilan Menu	25
Gambar 4.7 Desain <i>level selector</i>	25
Gambar 4.8 Tampilan <i>Game</i>	26
Gambar 4.9 Tampilan <i>Cutscene</i>	27
Gambar 4.10 <i>Script library</i> dan <i>variabel game object</i> angka	28
Gambar 4.11 <i>Script Method Start object</i> angka	28
Gambar 4.12 <i>Script Method Update object</i> angka	29
Gambar 4.13 <i>Script Switch Case Method Start object</i> angka	30
Gambar 4.14 <i>Output</i> penerapan pada <i>gameobject</i>	30
Gambar 4.15 <i>Script Gamecontrol</i>	31
Gambar 4.16 <i>Output</i> penerapan pada <i>Game Control</i>	32
Gambar 4.17 <i>Script Perpindahan Scene</i>	32
Gambar 4.18 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Levelselesai</i>	33
Gambar 4.19 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Levelselesai</i> tombol <i>Back</i>	33
Gambar 4.20 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Levelselesai</i> tombol <i>Menu</i>	33
Gambar 4.21 <i>Script Menu</i>	34
Gambar 4.22 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Mainmenu</i> pada <i>object Main Menu</i>	35
Gambar 4.23 <i>Script Setting</i>	35
Gambar 4. 24 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>Setting</i> pada <i>object Options</i>	35
Gambar 4.25 <i>Script Audio</i>	36
Gambar 4.26 <i>Output</i> penerapan <i>class</i> <i>audiojalan</i>	36
Gambar 4.27 <i>Script class levelselector</i>	37
Gambar 4.28 <i>Output</i> penerapan <i>class levelselector</i>	37