

## DAFTAR RIWAYAT PENULIS

### 1. Identitas Pribadi

Nama : Bijahika Maulana Kohri Rijal  
Tempat, Tanggal Lahir : Jayapura, 07 Oktober 1994  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Mawar 4 RT/RW 03/07 No 32 Bekasi Utara  
Telpon : 086781299850  
Email : [bjahika1@gmail.com](mailto:bjahika1@gmail.com)

### 2. Riwayat Pendidikan

- Ø TK Sriwedari Malang 2000
- Ø SDN Kalibaru II Bekasi Tamat Tahun 2006
- Ø SMP Negeri 25 Bekasi Tamat 2009
- Ø SMA Taman Harapan 2 Bekasi Tamat 2012
- Ø S-1 Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia

### 3. Riwayat Organisasi

- Ø Pengurus Organisasi Hardware Interactive Club (HIC) tahun 2013 Sebagai Sie. Internal
- Ø Pengurus Organisasi Hardware Interactive Club (HIC) tahun 2014 Sebagai Sie. Internal

## GLOSSARY

### A

---

**Activity Diagram** : Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

**Android** : Adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

**Animasi** : Adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

### B

---

### C

---

- Casual Game** : Sesuai namanya, game yang casual itu tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan ).
- Color Picker** : Adalah fasilitas dari sebuah aplikasi pengolah gambar, dengan fungsi untuk memilih warna aktif yang akan digunakan di kanvas.
- Countdown** : Penghitungan Mundur.
- Cross-Platform** : Adalah istilah dalam teknologi informasi mengenai sebuah perangkat lunak (software) yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi yang berbeda (Microsoft Windows, Linux, Mac OS, BSD dan lain sebagainya).

## **D**

---

- Data Driven** : Adalah penelitian yang beranjak dari data dan membiarkan data berbicara sebagaimana adanya.
- Design** : Perancangan/merancang
- Deskriptif** : Bersifat menggambarkan apa adanya
- Drag** : Memindahkan suatu objek dengan cara mengklik kemudian menariknya, setelah itu diletakkan pada lokasi yang diinginkan.

## **E**

---

**Editor** : Orang yg mengedit naskah tulisan atau karangan yg akan diterbitkan di majalah, surat kabar, dsb.

## **F**

---

**Finite System Machine** : Sebuah metodologi perancangan sistem kontrol yang menggambarkan tingkah laku atau prinsip kerja sistem dengan menggunakan tiga hal berikut: **State** (Keadaan), **Event** (kejadian) dan **Action** (aksi).

**Fungsional** : Berdasarkan jabatan

## **G**

---

**Game** : Sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

**Game Play** : Interaksi antara user dan permainan

**Genre** : Jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya.

## **H**

---

## **I**

---

**Identifikasi** : Tanda kenal diri, bukti diri.

- Idle** : Suatu keadaan dimana objek dalam keadaan diam.
- Implementasi** : Pelaksanaan.
- Instantiate** : Proses pembuatan obyek spesifik yang merupakan anggota atau instan dari kelas. Instance adalah sebuah object yang dibuat oleh sebuah class Instantiation adalah pembuatan instance.
- Intensif** : Secara sungguh-sungguh dan terus menerus dalam mengerjakan sesuatu hingga memperoleh hasil yang optimal.
- Interaktif** : Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.

## **J**

---

## **K**

---

- Konsep** : Menyusun suatu peristiwa, objek, situasi, ide, atau akal pikiran dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir lebih baik.
- Koordinat** : Bilangan yg dipakai untuk menunjukkan lokasi suatu titik di garis, permukaan, atau ruang.

**Kualitatif** : Pembangunan pendidikan harus memperhatikan baik segi.

## L

---

**Level** : Tingkat(an).

**Limit** : Batas.

## M

---

## N

---

## O

---

**Open Source** : Adalah suatu istilah yang digunakan untuk software (perangkat lunak) yang membuka atau membebaskan **source** codenya dapat dilihat oleh penggunanya, dan membiarkan penggunanya dapat melihat bagaimana cara kerja dari software tersebut serta penggunanya juga dapat memperbaiki atau mengembangkan software tersebut.

## P

---

**Pixel** : Bagian terkecil pada suatu gambar digital. Monitor menampilkan gambar dengan membagi-bagi layar menjadi ribuan (bahkan jutaan) **pixel-pixel**, tersusun pada banyak baris dan kolom.

- Player** : User yang menjalankan permainan
- PlayerPrefs** : Merupakan class dari unity yang digunakan untuk menyimpan data, seperti menyimpan highscore, ataupun game session.
- Point** : Nilai yang didapat saat menjalankan permainan
- Prefab** : Objek yang di simpan pada komponen unity
- Properties** : Asset yang disimpan

## Q

## R

## S

- Score** : Point yang di dapat saat menjalankan permainan
- Sekunder** : Merupakan kebutuhan yang selalu ada di samping kebutuhan primer.
- Sprite Animation** : Serupa dengan teknik animasi tradisional, yaitu obyek yang diletakkan dan dianimasikan pada bagian puncak grafik dengan latar belakang diam.
- Sprite Sheet** : Lembar kerja yang digunakan untuk mengedit dan menampilkan kumpulan sprite.
- Stage** : Bagian / Tingkatan.

**Story Board** : Adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita

## **T**

---

**Tap** : Menyentuh layar android

**Tool** : Alat / bantuan yang tersedia pada software

## **U**

---

**Universal** : Umum

**Unlock Stage** : Stage yang masih terkunci / belum bisa di mainkan

**Use Case** : Layanan (services) atau fungsi-fungsi yang disediakan oleh system untuk penggunanya (Henderi et al, 2008)

**User** : Pengguna aplikasi / program.

## **V**

---

**Variable** : Suatu yang bersikap berubah-ubah dan tidak tetap. Bisa juga didefinisikan sebagai nilai yang memiliki banyak varian, intinya bernilai banyak.



**Visual** : Media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan.

**W** \_\_\_\_\_

**X** \_\_\_\_\_

**Y** \_\_\_\_\_

**Z** \_\_\_\_\_