

HOW TO SETUP SYSTEM

on Roblox Studio Project

assetnedia.shop

01 Mengenal Struktur Paket

Semua paket disimpan di `Workspace › ALL SYSTEM by Assetnesia`. Setiap paket adalah satu folder bernama **"NAMA SYSTEM by Assetnesia"** dengan isi yang selalu memakai pola yang sama:

```
ALL SYSTEM by Assetnesia
└─ GIVE & DROP by Assetnesia          ← satu paket
   ├─ UN > REPLICATEDSTORAGE          ← isi ini dipindah ke ReplicatedStorage
   │  └─ GiveDrop (folder + config)
   ├─ UN > SERVERSCRIPTSERVICE        ← isi ini dipindah ke ServerScriptService
   │  └─ GiveDropServer                  ← script server (NONAKTIF di paket)
   ├─ UN > STARTERGUI                 ← isi ini dipindah ke StarterGui
   │  └─ GiveDropGui (ScreenGui + LocalScript)
   └─ !READ ME                        ← panduan khusus paket ini (baca dulu)
```

Arti nama folder "UN > ..."

"UN > NAMA SERVICE" artinya: *isi folder ini harus dipindahkan ke service tersebut*. Folder "UN > ..." itu sendiri **tidak ikut dipindah**, hanya isinya.

Folder di paket	Isinya dipindah ke	Biasanya berisi
`UN > REPLICATEDSTORAGE`	**ReplicatedStorage**	Config, modul, template, model
`UN > SERVERSCRIPTSERVICE`	**ServerScriptService**	Script server (logika, data, keamanan)
`UN > STARTERGUI`	**StarterGui**	ScreenGui + LocalScript (UI)
`UN > WORKSPACE`	**Workspace**	Objek di map (mesin, stasiun, kamera)
`UN > STARTERPACK`	**StarterPack**	Tool (senjata, item)
`UN > STARTERPLAYERSCRIPTS`	**StarterPlayer › StarterPlayerScripts**	LocalScript yang jalan sekali per pemain
`UN > SERVERSTORAGE` / `UN > LIGHTING` / dll.	Service dengan nama yang sama	Ikuti nama foldernya

Kenapa paket disimpan di Workspace?

Supaya semua system mudah dikumpulkan dan dibawa dalam satu file. Selama masih berada di dalam folder paket, semua script server dalam keadaan **nonaktif** dan ada pengaman khusus, jadi paket **tidak akan berjalan** sebelum dipindahkan ke tempat yang benar.

02 Persiapan Sebelum Memasang

A. Buka Roblox Studio dan place tujuan

Buka place yang ingin kamu pasangi system. Jika paket berada di file lain, buka file paket, lalu **copy** folder paket (Ctrl+C) dan **paste** (Ctrl+V) ke Workspace place tujuan.

B. Tampilkan jendela yang dibutuhkan

Menu **View** › aktifkan **Explorer**, **Properties**, dan **Output**. Jendela Output penting untuk melihat pesan error atau peringatan saat menguji.

C. Aktifkan akses API (untuk system yang menyimpan data)

Beberapa system menyimpan data pemain (skor, pasangan, pilihan karakter, mata uang). Agar bisa diuji di Studio:

1. Publikasikan place minimal sekali (**File › Publish to Roblox**).
2. Buka **Home › Game Settings › Security**.
3. Nyalakan **Enable Studio Access to API Services**. Untuk system yang mengirim data keluar game (contoh: **REPORT SYSTEM** ke Discord), nyalakan juga **Allow HTTP Requests**.

> **Perhatian: DataStore di Studio = DataStore asli**
>
> Jika game sudah dipublikasikan, data yang tersimpan saat kamu menguji di Studio (skor, pasangan, dll.) **masuk ke data game yang asli**. Hapus data uji jika perlu, atau uji di place salinan.

D. Pasang system pendukung lebih dulu

Beberapa system bisa terhubung ke system lain. Pasang system pendukung lebih dulu jika fiturnya ingin dipakai:

System pendukung	Dipakai oleh
CURRENCY & DATA SAVE	Fitur hadiah koin (contoh: reward di ARCADE GAME), toko, dan system lain yang memakai mata uang.
COUPLE SYSTEM	System pasangan lain di masa depan (emote berdua, quest, photobooth) lewat API `_G.AssetnesiaCouple`.

Jika system pendukung tidak dipasang, fitur terkait otomatis dilewati tanpa error.

03 Langkah Instalasi Umum (Semua Paket)

Langkah ini berlaku untuk **semua** paket. Ikuti berurutan:

1. **Buka folder paket dan baca "!READ ME"**
   Klik dua kali script `!READ ME` di dalam paket. Di sana ada langkah khusus, daftar tombol, dan pengaturan untuk paket itu.

2. **Pindahkan isi setiap folder "UN > ..."**
   Buka folder `UN > REPLICATEDSTORAGE`, pilih **semua isinya**, lalu **drag** ke **ReplicatedStorage** di Explorer. Ulangi untuk setiap folder "UN > ..." lain ke service yang sesuai (lihat tabel di halaman 2).
   Tips: drag = memindahkan. Jika ingin paket tetap utuh sebagai cadangan, gunakan copy-paste (Ctrl+C lalu klik service tujuan, Ctrl+V).

3. **Aktifkan script server**
   Semua script server di paket sengaja **nonaktif**. Setelah dipindah, klik script server tersebut, lalu di **Properties** centang **Enabled**. Lihat detail di bagian 04.

4. **Pastikan ScreenGui langsung berada di StarterGui**
   ScreenGui harus menjadi anak langsung dari **StarterGui**, **jangan** dimasukkan ke folder di dalam StarterGui (bisa muncul ganda saat respawn).

5. **Atur config (opsional)**
   Setiap system punya ModuleScript config (contoh: `GiveDropConfig`, `FreecamConfig`, `GunConfig`) di ReplicatedStorage atau di dalam tool. Ubah nilai seperti tombol, jarak, warna, harga, atau suara sesuai kebutuhan.

6. **Uji dengan Play**
   Klik **Play** (F5). Cek fitur berjalan dan lihat jendela **Output**: tidak boleh ada pesan merah (error). Untuk fitur multipemain (Give & Drop, Couple, Arcade penonton), uji dengan **Test › Clients and Servers › 2 Players › Start**.

7. **Bersihkan dan publikasikan**
   Folder paket yang isinya sudah dipindah boleh dihapus. Lalu **File › Publish to Roblox**.

Ringkasnya

Baca **!READ ME** → pindahkan isi **UN > ...** ke service yang sesuai → **aktifkan script server** → ScreenGui langsung di StarterGui → atur config → uji Play → publish.

04 Mengaktifkan Script Server (Wajib)

Ini langkah yang paling sering terlewat. Semua **Script** server di dalam paket dibuat **nonaktif** agar tidak berjalan selama masih tersimpan di folder paket. Setelah dipindahkan, script tersebut **harus diaktifkan**.

Cara mengaktifkan

1. Klik script server di Explorer (contoh: `ServerScriptService › GiveDropServer`).
2. Di jendela **Properties**, cari **Enabled** lalu **centang**.
3. Ulangi untuk setiap script server di paket. Nama script yang harus diaktifkan selalu disebut di `!READ ME` bagian **"IMPORTANT: SERVER SCRIPTS ARE DISABLED IN THIS PACKAGE"**.

Script yang TIDAK boleh diaktifkan

Script	Alasan
`!READ ME`	Hanya berisi teks panduan.
`GunPose` (di dalam GunServer)	Template. GunServer memasangnya otomatis ke setiap pemain.
LocalScript (UI / client)	Sudah aktif dan berjalan sendiri di sisi pemain, tidak perlu diubah.

Paket dengan script server di dalam Tool

Pada **GUN SYSTEM**, script server berada **di dalam setiap tool**: `Pistol › GunServer`, `Rifle › GunServer`, `Sniper › GunServer`. Ketiganya harus diaktifkan setelah tool dipindah ke StarterPack.

Gejala jika script server lupa diaktifkan

- UI muncul dan tombol bisa diklik, tetapi **tidak ada yang terjadi** (tidak tersimpan, tidak ada hadiah, tidak ada efek ke pemain lain).
- GUN SYSTEM: menembak terlihat jalan, tetapi **tidak bisa reload**, tidak ada damage, dan muncul tulisan **"GUN SERVER NOT RUNNING"**.
- Prompt (tekan E) tidak muncul pada mesin atau stasiun di map.

Paket tanpa script server

Beberapa paket berjalan sepenuhnya di sisi pemain (contoh: **FREECAM**). Paket seperti ini tidak punya script yang perlu diaktifkan. Hal ini dijelaskan di `!READ ME`-nya.

05 Catatan Khusus Paket Terbaru

Ringkasan tujuan pemindahan dan hal yang perlu diperhatikan untuk paket-paket terbaru.

AKTIFKAN script server yang harus diaktifkan DATA menyimpan data (perlu akses API) MAP ada objek di Workspace

Paket	Pindahkan ke	Catatan
GIVE & DROP	RS: `GiveDrop` SSS: `GiveDropServer` StarterGui: `GiveDropGui`	GiveDropServer Tombol G. Tool bisa dikunci dengan atribut `NoTrade`.
GUN SYSTEM	StarterPack: `Pistol`, `Rifle`, `Sniper`	GunServer ×3 Aktifkan GunServer di setiap tool, jangan aktifkan GunPose.
FREECAM	RS: `Freecam` StarterGui: `FreecamGui`	Tanpa script server. Tombol P. Akses bisa dibatasi (gamepass / grup / UserId) di config.
ARCADE GAME	RS: `Arcade` SSS: `ArcadeServer` StarterGui: `ArcadeGui` Workspace: `ArcadeGame`	ArcadeServer DATA MAP Mesin bisa diduplikat (Ctrl+D). Kabinet sendiri wajib punya `Body › Screen` + atribut `ArcadeMachine`.
COUPLE SYSTEM	RS: `Couple` SSS: `CoupleServer` StarterGui: `CoupleGui`	CoupleServer DATA Tombol L. Uji permintaan pasangan dengan 2 pemain.
CHARACTER SELECTOR	RS: `CharacterSelector` SSS: `CharacterSelectorServer` StarterGui: `CharacterSelectorGui`	CharacterSelectorServer DATA Mematikan spawn otomatis Roblox (`CharacterAutoLoads`). Karakter baru ditaruh di folder `Characters`.
MULTICAM BROADCASTING CAMERA	RS: `BroadcastSystem` SSS: `BroadcastSystem` StarterGui: 3 ScreenGui Workspace: `RackCamera`, `VideoMixer`	3 script server MAP Panel mixer: tombol H.
SPAWN SELECTOR	RS, SSS, StarterGui, Workspace: `SpawnPoints`	SpawnSelectorServer DATA MAP
DIVING SYSTEM	RS, SSS, StarterGui, Workspace: `DiveStation`, `DiveZones`	DivingServer MAP
RESCUE TEAM KIT	RS: `RescueKit` SSS, StarterGui, Workspace: `RescueStation`	RescueKitServer MAP Atau `GiveOnSpawn = true` tanpa stasiun.

RS = ReplicatedStorage, SSS = ServerScriptService.

06 Daftar Semua Paket

Semua paket di bawah ini memakai langkah umum yang sama (bagian 03 dan 04). Detail khusus setiap paket ada di `!READ ME` masing-masing.

Kategori	Paket
Menu & Awal Game	START MENU · LOADING SCREEN · CHARACTER SELECTOR · TEAM SELECTOR · SPAWN SELECTOR · SETTINGS MENU · CHANGELOG · SERVER LIST
HUD & Info Pemain	PLAYER HUD · PLAYER LIST & PROFILE · TITLE & EMBLEM · NOTIFICATION SYSTEM · MAP NAVIGATION · AFK SYSTEM
Ekonomi & Data	CURRENCY & DATA SAVE · SHOP · DAILY REWARD · SPIN THE WHEEL · REDEEM CODES · DONATION · GIFT GAMEPASS · INVENTORY · MOUNT GLOBAL LEADERBOARD
Sosial	COUPLE SYSTEM · GIVE & DROP · EMOTE MENU · EMOTE WHEEL · PHONE · RADIO HT · SPECTATE · REPORT SYSTEM
Kamera & Konten	FREECAM · CINEMATIC CAMERA · PHOTO MODE DSLR · PHOTOBOX · LIVE CAMERA · DRONE SYSTEM · MULTICAM BROADCASTING CAMERA
Dunia & Suasana	WEATHER MENU · SKY SELECTOR · ENVIRONMENT SELECTOR · MUSIC PLAYER · VIRTUAL DJ · TELEPORT MENU
Gameplay & Aktivitas	GUN SYSTEM · ARCADE GAME · DIVING SYSTEM · RESCUE TEAM KIT · CHECKPOINT & SUMMIT MOUNT · SPRINT SYSTEM · WASTED EFFECT
Admin	ADMIN PANEL · PLAYER COMMANDS

Tombol keyboard bawaan

Jika memasang banyak system sekaligus, perhatikan tombol agar tidak bentrok. Semua tombol bisa diubah di config masing-masing.

Tombol	System	Fungsi
G	GIVE & DROP	Buka jendela item
P / U / R	FREECAM	Buka/tutup · sembunyikan UI · reset
L	COUPLE SYSTEM	Buka panel pasangan
H	MULTICAM (Video Mixer)	Tampilkan/sembunyikan panel mixer
E	ARCADE, stasiun, mesin	Interaksi (ProximityPrompt)
R · V · Q	GUN SYSTEM (saat memegang senjata)	Reload · mode tembak · pindah bahu
C · Q	ARCADE (saat bermain)	Ganti kamera · keluar

07 Masalah Umum dan Solusinya

Masalah	Solusi
UI muncul tetapi tombol tidak berfungsi / data tidak tersimpan	Script server belum diaktifkan. Lihat bagian 04.
GUN SYSTEM tidak bisa reload, muncul "GUN SERVER NOT RUNNING"	Aktifkan `GunServer` di dalam Pistol, Rifle, dan Sniper (Properties › Enabled).
UI tidak muncul sama sekali	Pastikan ScreenGui berada langsung di StarterGui (bukan di folder) dan property **Enabled** tercentang.
UI muncul dua kali setelah respawn	ScreenGui dimasukkan ke dalam folder di StarterGui. Pindahkan langsung ke StarterGui.
Error "HTTP 403" / data tidak tersimpan saat uji di Studio	Nyalakan **Enable Studio Access to API Services** (bagian 02-C) dan pastikan place sudah dipublikasikan.
REPORT SYSTEM tidak mengirim ke Discord	Nyalakan **Allow HTTP Requests** di Game Settings › Security. Webhook hanya diisi di script server.
Error "... is not a valid member of ReplicatedStorage"	Isi folder `UN > REPLICATEDSTORAGE` belum dipindah, atau namanya diubah. Kembalikan nama aslinya.
Prompt "tekan E" tidak muncul pada mesin/stasiun	Objek di `UN > WORKSPACE` belum dipindah ke Workspace, atau script server belum aktif. Objek yang masih di dalam folder ALL SYSTEM sengaja diabaikan.
Pemain tidak spawn / tidak punya karakter	CHARACTER SELECTOR mematikan spawn otomatis. Pastikan `CharacterSelectorServer` aktif dan GUI-nya ada di StarterGui.
Dua system memakai tombol yang sama	Ganti tombol di config salah satu system (lihat tabel tombol di bagian 06).
Setelah instal, game terasa berat	Hapus folder paket yang tidak dipakai dari Workspace (terutama yang berisi model besar) sebelum publish.

Checklist sebelum publish

- [ ] Isi semua folder **UN > ...** sudah dipindah ke service yang benar.
- [ ] Semua script server yang disebut di **!READ ME** sudah **Enabled**.
- [ ] ScreenGui langsung di StarterGui, tidak di dalam folder.
- [ ] Config sudah disesuaikan (tombol, harga, ID gamepass, teks).
- [ ] Uji Play: tidak ada error merah di Output.
- [ ] Fitur multipemain diuji dengan 2 pemain (Test › Clients and Servers).
- [ ] API Services / HTTP diaktifkan bila system menyimpan data atau mengirim ke luar.
- [ ] Data uji di DataStore dibersihkan bila perlu.
- [ ] Folder paket yang tidak terpakai dihapus dari Workspace.