

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA
(Studi Kasus: Kelas V SD Negeri 1 Gumiwang)**

Skripsi



Disusun Oleh :

Dwi Ari Noftianto

12.11.0278

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2018**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA
(Studi Kasus: Kelas V SD Negeri 1 Gumiwang)**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
Pada Program Studi Teknik Informatika

Skripsi



Disusun oleh :

**Dwi Ari Noftianto
12.11.0278**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2018**

PERSETUJUAN

Skripsi

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA**


(Studi Kasus : Kelas V SD Negeri 1 Gumiwang)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Ari Noftianto
12.11.0278


Telah di setujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 Februari 2018

Dosen Pembimbing,


Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom
NIDN. 0618028602

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 02 Maret 2018

Ketua Program Studi Teknik Informatika
STMIK AMIKOM PURWOKERTO,


Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom
NIK. 2016.10.028

PENGESAHAN

Skripsi

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA

(Studi Kasus : Kelas V SD Negeri 1 Gumiwang)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Ari Nofianto
12.11.0278

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 02 Maret 2018

Sitaresmi Wahyu Handani, M.Kom.
NIDN.0620028401

Zulia Karini, M.Hum.
NIDN.0608087901

Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.
NIDN.0618028602

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 02 Maret 2018

Ketua STMIK AMIKOM PURWOKERTO,



Dr. Berliana, M.Si.
NIK.2005.09.1.001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dwi Ari Nofianto
NIM : 12.11.0278
Program Studi : Teknik Informatika
Peguruan Tinggi : STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai berikut :

Judul Skripsi : PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA.
Dosen Pembimbing : Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain,
kecuali yang diacu dalam daftar pustaka Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini kemudian hari terbukti bahwa saya
melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI**
AKADEMIK.

Purwokerto 10 Februari 2018

Yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
E:12F9AFF0372948B
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Dwi Ari Nofianto

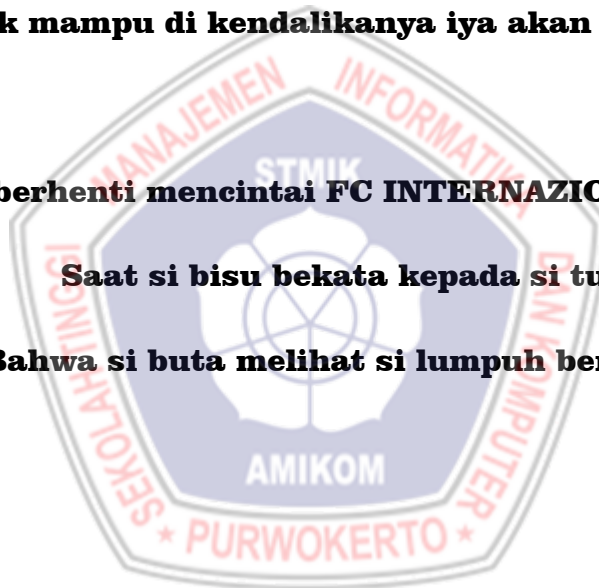
MOTTO

**Hidup ini seperti sepeda,
Agar tetap seimbang kau harus terus bergerak.**

**Hawa nafsu tak pernah memiliki tepi batas,
Jika tak mampu di kendaliknya iya akan merusakmu.**

Aku akan berhenti mencintai FC INTERNAZIONALE MILANO,

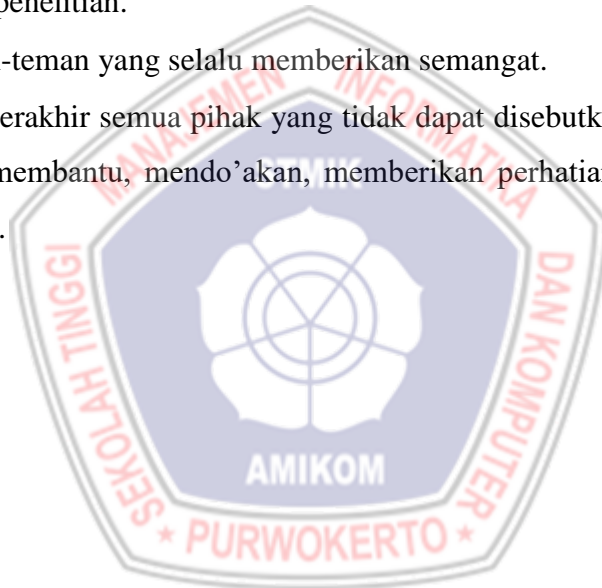
**Saat si bisu berkata kepada si tuli
Bahwa si buta melihat si lumpuh berjalan.**



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Ayah dan ibu tercinta, terimakasih do'a, bimbingan dan kasih sayangnya yang tiada henti.
- Kakak dan adik tersayang yang selalu memberikan dukungan.
- Semua dosen STMIK AMIKOM PURWOKERTO yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat guna bekal dimasa depan.
- SDN 1 Gumiwang Purbalingga yang telah memberikan tempat dan waktu untuk penelitian.
- Teman-teman yang selalu memberikan semangat.
- Yang terakhir semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu, mendo'akan, memberikan perhatian dalam penyusunan skripsi.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLOH SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Di Indonesia.” ini dapat di selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan semoga sampai kepada kita semua sebagai umat Nya.

Maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM PURWOKERTO.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Berliana, M.Si. selaku ketua STMIK AMIKOM PURWOKERTO.
2. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu dan bimbingan dalam penyusunan laporan.
3. Seluruh dosen STMIK AMIKOM PURWOKERTO yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi.
4. Kedua orang tua,ibu dan ayah dan saudara dan seluruh keluarga yang telah memberikan do'a dan semangat kepada penulis.
5. Seluruh teman-teman, terimakasih atas dukungan selama masa kuliah.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran bersifat membangun akan penulis mengucapkan terima kasih dan senang hati guna perbaikan dimasa yang akan datang.

Jika ada hal-hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini, mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhirnya penulis berharap semoga mudah-mudahan skripsi ini dapat menunjang pengembangan ilmu pengetahuan, serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin Ya Roball'Alamin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb,



Penulis