

**GAME EDUKASI ANIMAL PUZZLE “AYO MENGENAL BINATANG”
UNTUK ANAK USIA DINI
(Studi Kasus: PAUD AL-IMAN Ciklapa)**

Skripsi



Disusun oleh

Arif Hidayat Siswanto

15.11.0232

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

**GAME EDUKASI ANIMAL PUZZLE “AYO MENGENAL BINATANG”
UNTUK ANAK USIA DINI
(Studi Kasus: PAUD AL-IMAN Ciklapa)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Arif Hidayat Siswanto

15.11.00232

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi

**GAME EDUKASI ANIMAL PUZZLE “AYO MENGENAL BINATANG”
UNTUK ANAK USIA DINI
(Studi Kasus: PAUD AL-IMAN Ciklapa)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Hidayat Siswanto

15.11.0232

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 22 Juli 2019

Dosen Pembimbing,

Sitairesmi Wahyu Handani, M.Kom.

NIDN. 0620028401

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 30 Juli 2019

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Kaprodi Teknik Informatika

**Rahman Rosyidi, M.Kom.
NIK. 2009.09.1.002**

**Didit Suhartono, M.Kom.
NIK. 2016.10.1.028**

PENGESAHAN

Skripsi

GAME EDUKASI ANIMAL PUZZLE “AYO MENGENAL BINATANG”

UNTUK ANAK USIA DINI

(Studi Kasus: PAUD AL-IMAN Ciklapa)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Hidayat Siswanto

15.11.0232

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 30 Juli 2019

Irfan Santiko, M.Kom.
NIDN. 0609088401

Ito Setiawan, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0630089101

Sitairesmi Wahyu Handani, M.Kom.
NIDN. 0620028401

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 30 Juli 2019

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Rahman Rosyidi, M.Kom.
NIK. 2009.09.1.002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Arif Hidayat Siswanto
NIM : 15.11.0232
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Game Edukasi Animal Puzzle “Ayo Mengenal Binatang” Untuk Anak Usia Dini (Studi Kasus: PAUD AL-IMAN Ciklapa)
Dosen Pembimbing 1 : Sitaresmi Wahyu Handani. M.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : -

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

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

Purwokerto, 22 Juli 2019

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

Arif Hidayat Siswanto

NIM. 15.11.0232

MOTTO

Ujian memberikan kesempatan yang bagus untuk mengetahui arti menang dan kalah atau kuat dan lemah. Raihlah kesuksesan dan kemunduran sebanyak yang kalian bisa. (**Koro Sensei – Assassination Classroom**)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, penulis ingin mempersembahkan tugas akhir ini untuk mereka yang menyertai langkah penulis :

1. Kedua Orang Tua saya Bapak Siswanto, S.Sos dan Ibu Sulastri, Adik saya Elsa Vita Ningrum dan seluruh keluarga saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik secara moril maupun materil serta kasih sayangnya selama ini hingga penulis dapat cepat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
2. Dosen pembimbing saya Ibu Sitaresmi Wahyu Handani, M.Kom. yang telah sabar membimbing penulis, serta memberikan banyak motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, dan semua dosen yang telah hadir dalam perjalanan penulis yang memberikan banyak pengalaman hidup dan ilmu yang sangat bermanfaat untuk penulis.
3. Bapak Hendra Marcos, S.T., M.Eng. telah menjadi dosen pembimbing kelas TI15E yang selalu memberi motivasi dan masukan kepada mahasiswa TI15E.
4. PAUD AL IMAN Ciklapa yang telah memperkenankan penulis melakukan penelitian.
5. Sahabat saya di SIRAMAN QOLBU Galuh, Hafidz, Ayip, Diaz, Aji, Dika, La Pradana, Akmal Teman-teman TI5E yaitu Happy, Nyoman, Iif dan teman-teman TI15E lainnya. Teman-Teman Kampus lain dari UMP Andika.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan seluruh Rahmat, Kasih Sayang dan Karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya tulis ini sebagai tugas akhir dengan lancar. Dan tidak lupa Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat–sahabatnya dan ahli sunnah. Tugas akhir ini berjudul “Game Edukasi Animal Puzzle “Ayo Mengenal Binatang” Untuk Anak Usia Dini (Study Kasus : PAUD AL-IMAN Ciklapa)”. Sebagai bentuk penghargaan penulis ini menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, antara lain kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas AMIKOM Purwokerto.
2. Bapak Rahman Rosyidi, M.Kom. selaku Dekan Universitas AMIKOM Purwokerto.
3. Bapak Didit Suhartono, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas AMIKOM Purwokerto.
4. Kedua Orang Tua saya Bapak Siswanto, S.Sos dan Ibu Sulastri, Adik saya Elsa Vita Ningrum dan seluruh keluargaku yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik secara moril maupun materil serta kasih sayangnya selama ini hingga penulis dapat cepat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
5. Dosen pembimbingku Ibu Sitaesmi Wahyu Handani. M.Kom. yang telah sabar membimbing penulis, serta memberikan banyak motivasi sehingga penulis

dapat menyelesaikan tugas akhir ini, dan semua dosen yang telah hadir dalam perjalanan penulis yang memberikan banyak pengalaman hidup dan ilmu yang sangat bermanfaat untuk penulis.

6. Bapak Hendra Marcos, S.T., M.Eng. telah menjadi dosen pembimbing kelas TI15E yang selalu memberi motivasi dan masukan kepada mahasiswa TI15E.
7. PAUD AL IMAN Ciklapa yang telah memperkenankan penulis melakukan penelitian.
8. Sahabat saya di SIRAMAN QOLBU Galuh, Hafidz, Ayip, Diaz, Aji, Dika, La Pradana, Akmal Teman-teman TI5E yaitu Happy, Nyoman, Iif dan teman-teman TI15E lainnya. Teman-Teman Kampus lain dari UMP Andika.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini. Terimakasih atas segala dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,

Arif Hidayat Siswanto.