

**GAME EDUKASI MATEMATIKA BANGUN RUANG KUBUS DAN
BALOK BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: SD Negeri 3 Tanjunganom)**

Skripsi



Disusun oleh

Riswati

16.11.0129

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

**GAME EDUKASI MATEMATIKA BANGUN RUANG KUBUS DAN
BALOK BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: SD Negeri 3 Tanjunganom)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Riswati

16.11.0129

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

PERSETUJUAN

Skripsi

GAME EDUKASI MATEMATIKA BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus: SD Negeri 3 Tanjunganom)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riswati

16.11.0129

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 11 Juli 2020

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Tri Astuti, S.Kom.,M.Eng.
NIDN. 0625048302

Septi Fajarwati, M. Pd.
NIDN. 0623098304

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

Tanggal 06 Agustus 2020

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Fandy Setyo Utomo, S.Kom.,M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**GAME EDUKASI MATEMATIKA BANGUN RUANG KUBUS DAN
BALOK BERBASIS ANDROID**

(Studi Kasus: SD Negeri 3 Tanjunganom)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riswati

16.11.0129

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 06 Agustus 2020

Rivanto, M. Kom.

NIDN. 0616088401

Tri Astuti, S.Kom.,M.Eng.

NIDN. 0625048302

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

Tanggal 06 Agustus 2020

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.

NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Riswati
NIM : 16.11.0129
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Game Edukasi Matematika Bangun Ruang Kubus
Dan Balok Berbasis Android (Studi Kasus: SD
Negeri 3 Tanjunganom)
Dosen Pembimbing 1 : Tri Astuti, S.Kom, M.Eng.
Dosen Pembimbing 2 : Septi Fajarwati, M. Pd.

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 dikemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 9 Juli 2020

Yang menyatakan,

Riswati

NIM. 16.11.0129

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah_Nya yang telah memberikan kemudahan, keancaran, kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan tepat waktu.

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tuaku yang terhebat Bapak Supriyono dan Ibu Karsih yang telah berjuang merawatku dari kecil dan memberikan doa terbaik serta dukungan motivasi tiada henti.
2. Untuk suamiku tercinta yang selalu memberikan semangat, dan dukungan serta membantu segala hal.
3. Untuk kakakku yang selalu membantu dan memotivasi, semoga selalu dimudahkan dalam segala hal.
4. Untuk ibu dan bapak mertuaku yang selalu memberikan dukungan semoga selalu sehat
5. Ibu Tri Astuti, S.Kom., M.Eng. dan Ibu Septi Fajarwati, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu dan idenya untuk membimbing saya selama peneitian ini.
6. Teman – teman kontrakan Oktri Fiana Dewi, Resti Undi Indrawati, dan Septi Uji Lestari yang selalu memberi dukungan, memotivasi, mendengarkan keluh kesah, menemani baik suka maupun duka.
7. Teman – teman seperjuangan Rizza, Ian, Yuli, Amin, Yoyo, Ajoy, Youngky, Afan, Arif, serta teman – teman TI16B yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih sudah menjadi bagian dari kisah hidup saya. Sukses untuk kalian semua.

HALAMAN MOTTO

Bangkitlah dan Raih Kesuksesan di Masa Depan !!!

Keep Spirit..



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamduillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan Game Edukasi Matematika Bangun Ruang Kubus Dan Balok Berbasis Android” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi tugas dan melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Purwokerto. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom, M.Kom., M.Cs. Selaku Kaprodi Informatika.
4. Ibu Tri Astuti, S. Kom., M.Eng. dan Ibu Septi Fajarwati, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Dosen-dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan dan motivasi.
6. Kepada pihak SD Negeri 3 Tanjunganom yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian ditempat.
7. Keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.

Hanya ucapan terimakasih dan maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan dan rahmat kepada kita semua.

Penulis menyadari bahwa masih memiliki banyak kekurangan dan penulis berharap dapat dikembangkan lagi agar menjadi hasil karya yang lebih baik lagi nantinya. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Penulis,

