

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PARIWISATA BERBASIS  
ANDROID**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Anjum Panji Iswardani**

**12.11.0158**

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

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PARIWISATA BERBASIS  
ANDROID**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Anjum Panji Iswardani**

**12.11.0158**

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

**PERSETUJUAN**

Skripsi

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PARIWISATA BERBASIS  
ANDROID MOBILE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anjum Panji Iwardani**

12.11.0158

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 4 Desember 2018

Dosen Pembimbing,

**Eko Yudi Sunriyanto, M. Kom.**

NIDN. 0608127401

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

Pada tanggal 28 Maret 2018.

**Ketua Program Studi Teknik Informatika,**

**STMIK AMIKOM PURWOKERTO**

**Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom.**

NIK. 2016.10.1.028

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PARIWISATA BERBASIS  
ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ajman Fauzi Irwardani**

**17.11.0158**

telah dipertahankan di depan dewan pengaji  
pada tanggal: 28 Maret 2018

**Acung Prasetyo, M. Kom.**  
NIDN. 0412037602

**Linda Perdana Wanti, M. Kom.**  
NIDN. 0610105801

**Eko Yudi Supriyanto, M. Kom.**  
NIDN. 0608127401

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).  
Tanggal 28 Maret 2018

**Ketua STMIK AMIKOM PURWOKERTO,**



**Dr. Berliana, M.Si.**  
NIDN. 2005 09.1.001

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Anjum Panji Iswardani  
NIM : 12.11.0158  
Program Studi : Teknik Informatika  
Perguruan Tinggi : STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : RANCANG-BANGUN GAME EDUKASI  
PARIWISATA BERBASIS ANDROID MOBILE  
Dosen Pembimbing : Eko Yudi Supriyanto, M. Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang dicu 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,  
Yang menyatakan,  
  
Anjum Panji Iswardani



## MOTTO

Sukses berjalan dari kegagalan satu menuju kegagalan lain tanpa kehilangan semangat dan antusiasme.



## PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan rasa syukur atas kehendak Allah SWT, saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID”

Saya menyadari masih banyak kekurangan pada laporan ini. Kekurangan ini dikarenakan keterbatasan ilmu dan pemahaman penelitian saya tentang laporan ini. Akan tetapi saya sudah berusaha dengan kemampuan saya untuk membuat laporan ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam pembuatan laporan ini, saya menyadari banyak bantuan yang telah diberikan oleh orang-orang yang disekitar saya.

Saya ingin memberikan rasa hormat dan terimakasih saya kepada:

1. Kedua orang tua saya.
2. STMIK AMIKOM Purwokerto yang merupakan tempat dimana saya menghabiskan waktu untuk menuntut ilmu dan belajar.
3. Bapak dosen dan Ibu dosen atas jasa-jasanya, kesabaran, doa dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis semenjak kecil.
4. Bapak Eko Yudi Supriyanto, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas dengan penuh senyuman, keikhlasan dan ketabahan.

5. Semua teman-teman STMIK AMIKOM Purwokerto TI/SI angkatan 2012.

Terimakasih semuanya, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Amin Ya Rabbal alamin.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan karunia dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang penulis susun berjudul “RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID”

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak dibantu oleh beberapa pihak, oleh karenanya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Si. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto.
2. Bapak Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto.
3. Bapak Eko Yudi Supriyanto, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan penelitian ini.
4. Seluruh Karyawan dan Staff Pengajar (Dosen) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menuntut ilmu di program studi Teknik Informatika.
5. Semua teman-teman STMIK AMIKOM Purwokerto TI/SI angkatan 2012

6. Semua pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis bersedia menerima masukan dari semua pihak baik berupa kritik maupun saran yang bersifat membangun. Semoga upaya kecil dan tak seberapa dari penulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,

