

**APLIKASI *GAME THE ADVENTURE* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF, ANGKA, DAN WARNA
(Studi Kasus : TK DIPONEGORO 11 KUTASARI BATURADEN)**

Skripsi



Disusun oleh

Yudho Prasetyo

14.11.0264

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

**APLIKASI GAME THE ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF, ANGKA, DAN WARNA**

(Studi Kasus : TK DIPONEGORO 11 KUTASARI BATURADEN)

Skripsi

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



Disusun oleh

Yudho Prasetyo

14.11.0264

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2019**

PERSETUJUAN

Skripsi

APLIKASI GAME THE ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF, ANGKA, DAN WARNA
(Studi Kasus : TK DIPONEGORO 11 KUTASARI BATURADEN)

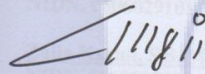
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudho Prasetyo

14.11.0264


Yang telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 15 januari 2019

Dosen Pembimbing 1,



Dias Ayu Budi Utami, M.Kom.
NIDN. 0606039003


Dosen Pembimbing 2,



Gustin Setyaningsih, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0623089102

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 26 januari 2019

Ketua Program Studi Teknik Informatika,
STMIK AMIKOM PURWOKERTO



Dr. Beriliana, M.Kom., M.Si.
NIK. 2005091.001

PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Skripsi

**APLIKASI GAME THE ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF, ANGKA, DAN WARNA
(Studi Kasus : TK DIPONEGORO 11 KUTASARI BATURADEN)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudho Prasetyo

14.11.0264

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 januari 2019

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Zulia Karini, S.S, M.Hum.
NIDN. 0608087901

Dias Ayu Budi Utami, M.Kom.
NIDN. 0606039003

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 26 januari 2019

Kelompok STMIK AMIKOM PURWOKERTO,
Ditulis Oleh: Ditulis, S. Hartono, M.Kom.
NIDN. 2016.10.1.028

MOTTO

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Yudho Prasetyo
NIM : 14.11.0264
Program Studi : Teknik Informatika S1
Perguruan Tinggi : STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Aplikasi *Game The Adventure* Sebagai Media
Pendukung Pembelajaran Pengenalan Huruf,
Angka dan warna (studi kasus : TK Diponegoro
11 Kutasari baturaden).

Dosen Pembimbing 1 : Dias Ayu Budi Utami, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Gustin Setyaningsih S.Kom., M.MSI.

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, 15 Februari 2019

Yang menyatakan,


Yudho Prasetyo

NIM. 14.11.0264

MOTTO

Dia yang tahu, tidak banyak bicara. Dia yang banyak bicara, tidak tahu

(Lao Tse).

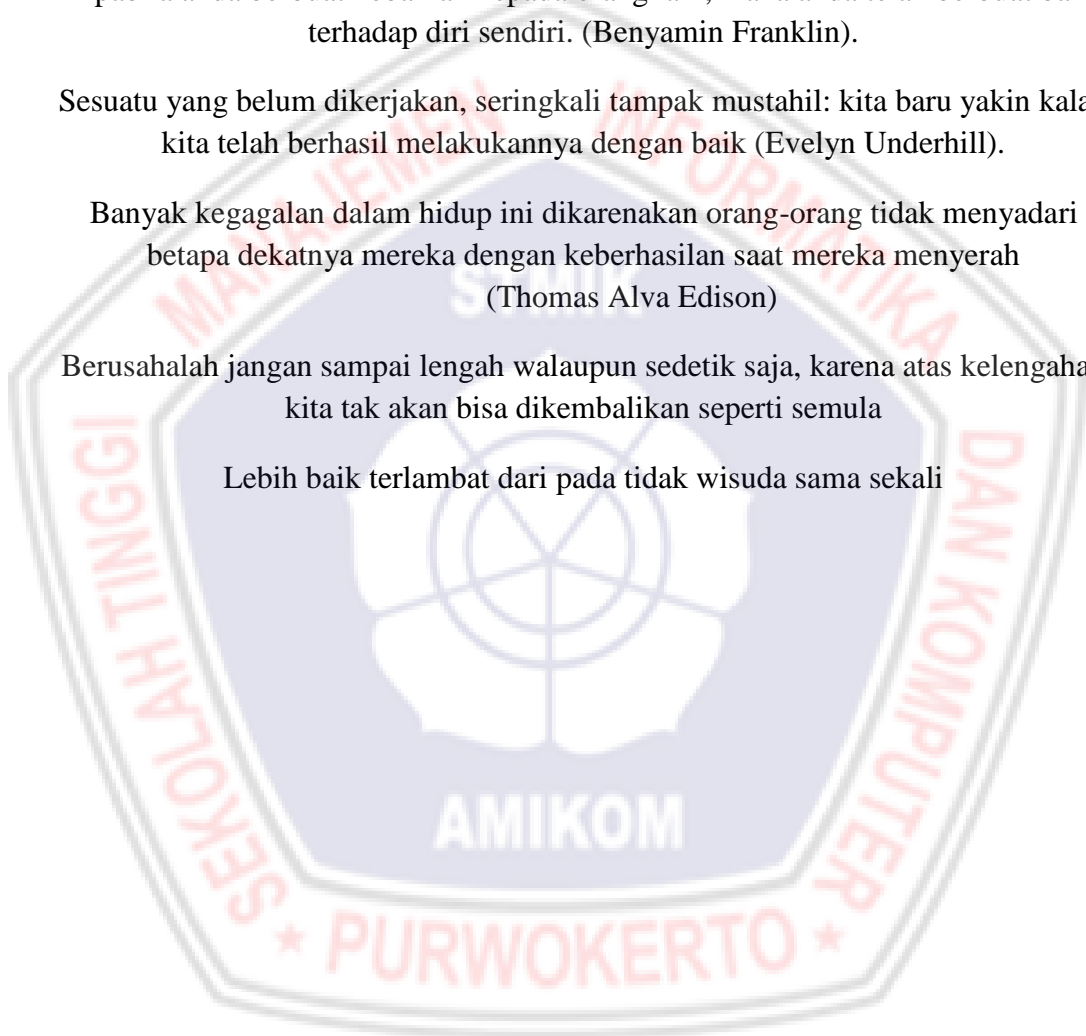
Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (Benyamin Franklin).

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil: kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill).

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison)

Berusalahlah jangan sampai lengah walaupun sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula

Lebih baik terlambat dari pada tidak wisuda sama sekali



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan kepadaku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi :

1. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan do'a disetiap waktu yang mungkin tidak bisa ku balas dengan kata-kata cinta dan persembahan. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini menjadi awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia.
2. Untuk adikku Bevit Nurahmah yang memberikan canda tawa setiap kumpul bersama, walaupun sering berbuat usil tetapi hal itu menjadi warna yang tak tergantikan. Maaf sampai saat ini belum bisa menjadi Kakak yang baik, tapi aku akan memberikan yang terbaik untukmu.
3. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini memberikan ilmu yang tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya menjadi lebih baik lagi dari hari-kehari.
4. Sahabat dan teman-teman yang tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian tidak mungkin aku bisa sampai disini. Terimakasih atas canda tawa, kesal dan perjuangan yang kita lewati bersama. Hari-hari yang kita lewati bersama akanku jadikan kengan manis untuk selamanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. karena berkat limpahan rahmat, hidayah dan inayah-Nya maka skripsi yang berjudul “Aplikasi *Game The Adventure* Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Dan Warna” ini dapat penulis selesaikan tepat waktu. Sholawat serta salam selalu tercurahkan pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan. baik secara langsung maupun tidaklangsung selama panyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto.
2. Bapak Didit Suhartono, M.Kom. selaku ketua studi Teknik Informatika atas ilmu yang diberikan.
3. Ibu Dias Ayu Budi Utami, M.Kom, Ibu Gustin Setyaningsih S.Kom., M.MSI selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh staff pengajar (Dosen) Sekolah Tinggi Manajeme Informatika dan Komputer AMIKOM Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menuntut ilmu.

5. Bapak dan Ibu serta seluruh anggota keluargaku yang selalu memberikan segala dukungan, kebutuhan moral maupun material.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan kelas TI 14 E angkatan 2014 yang telah meramaikna perkuliahan bersama-sama.
7. Mas Taufik, Fiqih, Wahyu, Dias dan faishol yang telah meramaikan perkuliahan bersama saya.
8. Ibu Guru serta Siswa-siswi TK Diponegoro 11 Kutasari Baturaden, terima kasih telah mengizinkan saya penelitian disekolahnya.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan, kekurangan dan jauh dari kata sempurna baik dari segi penulisan maupun penyajian. Kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan. Penulis berharap semoga hasil karya skripsi ini dapat dimanfaatkan oleh siapa saja yang membutuhkan.

Purwokerto, 15 Januari 2019

Penulis

Yudho prasetyo