

**PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI PENGENALAN
PERMAINAN TRADISIONAL BANYUMAS PADA
BUKU CERITA LITHONG
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Skripsi



Disusun oleh

Putik Dianah Alwardi

19SA1031

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

2023

**PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI PENGENALAN
PERMAINAN TRADISIONAL BANYUMAS PADA
BUKU CERITA LITHONG
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Putik Dianah Alwardi

19SA1031

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

2023

ii

PERSETUJUAN

Skripsi

PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL BANYUMAS PADA BUKU CERITA LITHONG

(Studi Kasus: Univeritas Amikom Purwokerto)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putik Dianah Alwardi

19SA1031

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 18 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Dr. Berlilana, M.Kom, M.Si.

NIDN. 0602127301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 25 Juli 2023

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

**PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI PENGENALAN
PERMAINAN TRADISIONAL BANYUMAS PADA
BUKU CERITA LITHONG
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putik Dianah Alwardi

19SA1030

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 25 Juli 2023

Agung Prasetyo, M.Kom.
NIDN. 0412037602

Wiga Maulana Baihaqi, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0602089301

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 25 Juli 2023

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 : Putik Dianah Alwardi
NIM : 19SA1031
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Pada Game Edukasi
Pengenalan Permainan Tradisional Banyumas
Pada Buku Cerita Lithong

Dosen Pembimbing 1 : Dr.Berlilana, M.Kom, M.Si.

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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai 6000

Putik Dianah Alwardi
NIM. 19SA1031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas ridho Allah Tuhan Yang Maha Penyayang, saya persembahkan skripsi saya kepada orang tua saya yaitu Bapak **TEGUH WALUYO, S.H.** dan Ibu **WARYATI**, Serta kakak saya **SANDY HANIF AZZAM** dan adik saya **AKSEL URDHA SAKTI** yang selama ini telah banyak memberi semangat dan membantu, saya ucapkan banyak terimakasih.



HALAMAN MOTTO

“Allah Swt Tidak Akan Menjauhkan Yang Baik Kecuali Akan Menggantikan
Yang Jauh Lebih Baik”

(penulis)



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim

Assalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Pertama tama penulis mengucapkan rasa syukur dan hormat penulis kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan berkah-Nya yang membuat penulis berhasil menyelesaikan skripsi penulis tepat pada waktunya. Skripsi ini berjudul “**PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL BANYUMAS PADA BUKU CERITA LITHONG**”

Penyelesaian skripsi merupakan tahap akhir dan persyaratan untuk menyelesaikan program studi Sarjana 1 (S1) di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto. Selama proses penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa ikhlas, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. Selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto dan dosen pembimbing tunggal atas bimbingan dan arahnya selama penyusunan skripsi ini. Terimakasih juga telah meluangkan waktu untuk saya..
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. Selaku Kaprodi Informatika.
4. Ibu Suliswaningsih, M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik Informatika

19A, yang telah memberikan arah dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepada Ibu Rida Purnama Sari M.M., S.Sn selaku pemilik buku lithong dan Bapak Hellik Hermawan M.Kom selaku penanggung jawab project lithong.
6. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan motivasi sehingga saya semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bagas, Hijri, Raziz, Atin, Dini, Anisa, Farel dan semua teman-teman dari Informatika 19A, yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang banyak kepada semua pihak atas segala arahan, motivasi dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini. Semoga proposal penelitian ini bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penulis,