

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX *GAME BASED LEARNING* SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI KEAMANAN DATA DIRI  
(Studi Kasus: Karangtaruna Kecamatan Karanglewas)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Alex Azhar Kusuma**

**19SA3011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2023**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX *GAME BASED LEARNING* SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI KEAMANAN DATA DIRI  
(Studi Kasus: Karangtaruna Kecamatan Karanglewas)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Alex Azhar Kusuma**

**19SA3011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2023**

ii

**PERSETUJUAN**

**Skripsi**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX *GAME BASED LEARNING* SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI KEAMANAN DATA DIRI**

**(Studi Kasus: Karangtaruna Kecamatan Karanglewas)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alex Azhar Kusuma**

**19SA3011**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 07 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Fiby Nur Afiana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0628019003**

**Luzy Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0617109201**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 14 Agustus 2023

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Teknologi Informasi**

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

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIK. 2014.02.1.018**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX *GAME BASED LEARNING* SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI KEAMANAN DATA DIRI**

**(Studi Kasus: Karangtaruna Kecamatan Karanglewas)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alex Azhar Kusuma**

**19SA3011**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 14 Agustus 2023

**Desty Rakhmawati, S.Si., M.Sc.**  
**NIDN. 0616128702**

**Nandang Hermanto, M.Kom.**  
**NIDN. 0602027505**

**Fiby Nur Afiana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0628019003**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 14 Agustus 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 : Alex Azhar Kusuma  
NIM : 19SA3011  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX *Game Based Learning* Sebagai Media Informasi  
Keamanan Data Diri  
Dosen Pembimbing 1 : Feby Nur Afiana, S.Kom., M.MSI.  
Dosen Pembimbing 2 : Luzi Dwi Oktaviana, 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, 07 Agustus 2023

Yang menyatakan,


**Alex Azhar Kusuma**  
NIM. 19SA3011

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan penulis kesehatan, rahmat, dan hidayah sehingga masih dapat diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Meskipun masih jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga dapat mencapai titik dimana penulis dapat menyelesaikan segala urusan perskripsian. Skripsi dan kelulusan ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua. Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan baik moril dan materil serta senantiasa selalu mendoakan.
2. Adik yang selalu senantiasa bersedia dijadikan bahan bercandaan yang dapat menjadikan penyemangat.
3. Keluarga besar dari Ayah dan Ibu yang tidak bisa disebut satu persatu atas segala masukan, motifasi, dan nasihatnya.
4. Pacar saya yang selalu menjadi motifasi.

**HALAMAN MOTTO**



**Sedikit Lebih Beda Lebih Baik daripada Sedikit Lebih Baik**  
(Pandji Pragiwaksono)

## KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Tuhan yang Maha Esa, puji syukur penulis panjatkan kehadirat-Nya yang telah memberikan dan menganugrahkan kasih sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Purwokerto. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan dan kesalahan, maka dari itu, penulis dengan penuh kerendahan hati mengharapkan dan menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak untuk dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya kerja keras, tanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini dan tidak terlepas dari doa, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, serta kritik dan saran yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terkira kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyuddin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi.



4. Feby Nur Afiana, S.Kom., M.MSI. dan Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI. selaku dosen pembimbing. Terima kasih banyak atas bimbingan yang telah diberikan dan kebijaksanaannya berkenan dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Purwokerto.
7. Seluruh responden yang membantu penulis dalam melakukan uji coba.
8. Teman teman Kost Andesta yang selalu memberi semangat.

Bagi seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan rasa terima kasih banyak atas segala doa dan dukungannya serta mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga segala kebaikan, bantuan dan amal baik dari berbagai pihak tersebut diatas mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan yang Maha Esa dan penulis senantiasa berharap semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Amin.

Penulis