

**PENGEMBANGAN *GAME* BAHASA INGGRIS BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN METODE GDLC**

Skripsi



Disusun oleh

**Satirah
20SA3045**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

**PENGEMBANGAN *GAME* BAHASA INGGRIS BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN METODE GDLC**

Skripsi

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



Disusun oleh

Satirah
20SA3045

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

PERSETUJUAN

Skripsi
PENGEMBANGAN GAME BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN METODE GDLC

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satirah

20SA3045

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 23 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 13 Agustus 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

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

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

PENGESAHAN

Skripsi

**PENGEMBANGAN GAME BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN METODE GDLC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Satirah

20SA3045

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 13 Agustus 2024

Bagus Adhi Kusuma, S.T., M.Eng.
NIDN. 0610108602

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

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 13 Agustus 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Satirah
NIM : 20SA3045
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto
Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:
Judul Skripsi : Pengembangan Game Bahasa Inggris Berbasis
Website Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode GDLC
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
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, 23 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Satirah
NIM. 20SA3045

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah kepada Allah Subbanahuwata'ala yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga dapat diselesaikannya skripsi ini, serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sholallahu'alaihi Wassallam. Peneliti ingin mempersembahkan karya tulis ini untuk mereka yang menyertai Langkah peneliti :

1. Untuk kedua orang tua, Bapak & Ibu , terimakasih untuk kedua orang tua penulis yang sudah memberikan cinta, semangat, inspirasi, dukungan moral juga material, serta segalanya dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah melimpahkan Rizki Dan Rahmat-Nya, serta senantiasa membalas kebaikan beliau di akhirat kelas, aamiin.
2. Diri sendiri sudah kuat dan bertahan sejauh ini sampai dapat menyelesaikan skripsi ini selama 4 tahun perkuliahan.
3. Terimakasih kepada kakak Perempuan saya Sugiarti yang telah banyak membantu saya dalam menjalankan pebelitian ini, dan juga yang telah merawat saya dan selalu memastikan saya baik-baik saja, yang selalu mendo'akan semua hal baik setiap apa yang saya lakukan, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu
4. Terimakasih Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku rektor Universitas Amikom Purwokerto.
5. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.

6. Terimakasih Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing tunggal saya, terima kasih atas bantuan selama ini, terima kasih sudah memberikan bimbingan, semangat, saran, motivasi dan revisi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan diwaktu yang tepat.
7. Kepada teman saya Mulki Qolbuna Salamika, Febriana, Arum, Adit, Elkana, Hesti sudah menjadi teman saya selama perkuliahan ini dan sudah banyak membantu saya dalam semua hal termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seluruh teman kelas TI20A dan seluruh pihak yang turut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. EXO, NCT Dream, NCT 127, Main Hakim Sendiri, Podcast Warung Kopi dan Talkpod atas segala hiburan yang disuguhkan. Terimakasih karena sudah menjadi sumber tawa dan semangat bagi penulis.

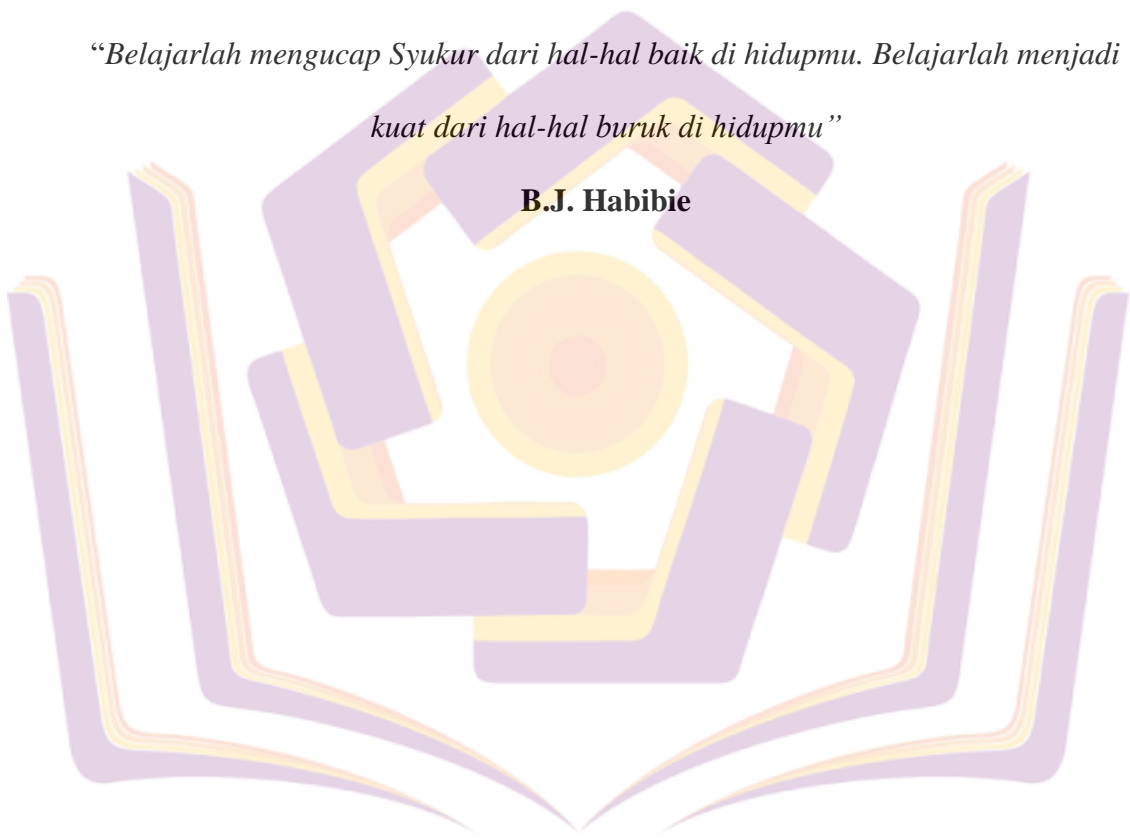
HALAMAN MOTTO

“Saya tidak akan lagi melaju dengan kecepatan penuh. Sebaliknya, saya akan berjalan perlahan menikmati setiap Langkah perjalanan dengan kecepatan saya sendiri, mengikuti ritme saya sendiri”

Mark Lee

“Belajarlah mengucapkan Syukur dari hal-hal baik di hidupmu. Belajarlah menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu”

B.J. Habibie



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya sampaikan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan petunjuk-Nya, saya berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Bahasa Inggris Berbasis Website Untuk Siswa sekolah Dasar Dengan Metode GDLC.” Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk mengikuti ujian sarjana computer program studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, yakni:

1. Terimakasih bapak Dr. Berlilana M.Kom., M.Si., selaku rektor Universitas amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing sekaligus Kepala Program Studi, yang telah memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan pengetahuan, bantuan, dan dorongan mereka selama penulisan skripsi ini.
5. Keluarga besar saya yang selalu mendoakan saya dan selalu memberikan dukungan serta semangat.
6. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah Subhannawata'ala. Aamiin. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi penulis dan secara umum bagi semua pembaca yang membacanya.

Penulis