

**GAME “KEDAI RASA KLASIK” SEBAGAI SARANA MELESTARIKAN
MAKANAN TRADISIONAL CIREBON
NASI JAMBLANG
(Studi Kasus: SDN 1 Pamayahan)**

Skripsi



Disusun oleh

**Tio Argatara Widodo
20SA3079**

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

**GAME “KEDAI RASA KLASIK” SEBAGAI SARANA MELESTARIKAN
MAKANAN TRADISIONAL CIREBON
NASI JAMBLANG
(Studi Kasus: SDN 1 Pamayahan)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Tio Argatara Widodo

20SA3079

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

2024

PERSETUJUAN

Skripsi

GAME “KEDAI RASA KLASIK” SEBAGAI SARANA MELESTARIKAN MAKANAN TRADISIONAL CIREBON

NASI JAMBLANG

(Studi Kasus: SDN 1 Pamayahan)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tio Argatara Widodo

20SA3079

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 18 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 060629101

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 24 Juli 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

**GAME “KEDAI RASA KLASIK” SEBAGAI SARANA MELESTARIKAN
MAKANAN TRADISIONAL CIREBON
NASI JAMBLANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tio Argatara Widodo

20SA3079

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 24 Juli 2024

Tri Astuti, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0625048302

Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 24 Juli 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 : Tio Argatara Widodo
NIM : 20SA3079
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : *Game* “Kedai Rasa Klasik” Sebagai Sarana
Melestarikan Makanan Tradisional Cirebon
Nasi Jamblang

Dosen Pembimbing 1 : Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin, M.Kom.

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 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Tio Argatara Widodo
NIM. 20SA3079

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah Subhanahuwata'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 Widodo & Ibu Juliah, terimakasih untuk kedua orang tua penulis yang sudah memberikan cinta, semangat, inspirasi, dukungan moral dan juga material, serta segalanya dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah melimpahkan Rizki dan Rahmat-Nya, serta senantiasa membalas kebaikan beliau di akhirat kelak, aamiin.
2. Terimakasih Bapak Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 skripsi 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.
3. Terimakasih Bapak Dani Arifudin, M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 skripsi 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.
4. Kepada kedua saudara perempuan penulis, Chery Zuliany Widodo dan Chesil Oktaviani Widodo termikasih selalu memberikan semangat, bantuan

dan motivasi serta meluangkan waktunya untuk menjadi tempat dan pendengar terbaik penulis.

5. Untuk Apriliana terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada saya, dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal lelah. Terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada untuk saya dan menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
 6. Kepada penyanyi sekaligus penulis lagu yaitu Bernadya Ribka Jayakusuma, terima kasih atas semua karya musikmu yang selalu menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 7. Kepada Windah Franco Basudara atau sering disebut Windah Basudara, terima kasih sudah memberikan tontonan yang sangat menghibur ketika penulis mengalami *burnout*.
 8. Kepada Silly Teenagers yang selalu mewarnai hari-hari saya, memberi semangat dan dukungan lebih selama proses pengerjaan skripsi dan saat perkuliahaan.
 9. Orang-orang kontrakan Fun-Tat yang selalu memberi dukungan dan semangat lebih selama proses pengerjaan skripsi dan saat perkuliahaan.
- Terima kasih atas canda tawa yang telah kalian berikan.

HALAMAN MOTTO

“Giving up is not the solution to get what you want. keep walking straight forward until what you want is right in front of you, even if it's a little bitter just keep moving.”

Kutipan

“Kamu bebas menjadi apa yang kamu inginkan dan kamu cita-citakan selagi itu baik untukmu, tidak merugikan orang lain dan sesuai dengan apa yang diajarkan dalam agama.”

(Widodo)

“Setiap tantangan dalam game adalah refleksi dari tantangan hidup, hadapi dengan kepala dingin dan hati yang kuat.”

(Brando Windah Basudara)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, saya berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "*Game* Kedai Rasa Klasik Sebagai Sarana Melestarikan Makanan Tradisional Cirebon Nasi Jamblang." Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk mengikuti ujian sarjana komputer 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. 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 Kepala Program Studi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.

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. Apriliana, seseorang yang senantiasa selalu membantu saya dalam penulisan skripsi ini. Rekan terhebat, tanpa dia skripsi ini tidaklah lebih baik seperti saat ini.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu setelah membantu 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