

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SANTRI SOLEH UNTUK ANAK  
USIA DINI BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2***

**(Studi Kasus: TPQ Masjid Baiturohman)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Herlambang Sangsoko Dwi Warnanto Aji**

**19SA3054**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**

**PURWOKERTO**

**2023**

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SANTRI SOLEH UNTUK ANAK  
USIA DINI BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2***

**(Studi Kasus: TPQ Masjid Baiturrohman)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Herlambang Sangsoko Dwi Warnanto Aji**

**19SA3054**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**

**PURWOKERTO**

**2023**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SANTRI SOLEH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*

(Studi Kasus: TPQ Masjid Baiturrohman)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herlambang Sangsoko Dwi Warnanto Aji**

**19SA3054**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 11 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIDN. 0612078301**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 16 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. 2014.02.1.081**

# PENGESAHAN

## Skripsi

### PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SANTRI SOLEH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*

(Studi Kasus: TPQ Masjid Baiturrohman)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herlambang Sangsoko Dwi Warnanto Aji**

**19SA3054**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 16 Agustus 2023

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

**Hellik Hermawan, M.Kom.**  
NIDN. 0610058503

**Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.**  
NIDN. 0612078301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 16 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 : Herlambang Sangsoko Dwi Warnanto Aji  
NIM : 19SA3054  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi Santri Soleh  
Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android*  
Menggunakan *Construct 2* (Studi Kasus : TPQ  
Masjid Baiturrohman Brobot)  
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.  
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, 11 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

**Herlambang Sangsoko D.W.A**  
NIM. 19SA3054

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-nya. Shalawat serta salam semoga tetap tercuranhkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan inspirasi dalam penyelesaian skripsi, yaitu kepada:

1. Ibu Mudwiarti yang selalu mendoakan, mendukung dan memotivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Susmantoro (Alm) yang telah berada di surga, yang selalu mendukung saya untuk kuliah.
3. Dosen pembimbing yaitu Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah banyak memberikan ilmu, wawasan dan keterampilan yang bermanfaat.
5. Seluruh teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis,

**HALAMAN MOTTO**

*'Time is just a feature of our memories and hopes''*

**Avicenna**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SANTRI SOLEH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2*** (Studi Kasus: TPQ Masjid Baiturrohman).

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Antara lain kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputra, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta arahan dengan penuh kesabaran dan ikhlas selama proses penyusunan skripsi ini.



5. Seluruh Dosen dan staff Universitas Amikom Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menimba ilmu di Program Studi Teknologi Informasi.
6. Kedua orang tua saya bapak Susmanto (Alm) dan Ibu Mudwiarti dan keluarga yang selalu mendoakan, mendukung dan memotivasi saya.
7. Teman-teman khususnya keluarga besar Wisma sindoro yang membuatku masuk kedalam ke enjoy-an palsumu ,serta seluruh teman sekelas Teknologi Informasi B Angkatan 2019.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih banyak.

Penulis,