

**PENGEMBANGAN GAME “HARMONI PESISIR” UNTUK  
MENGEDUKASI PENTINGNYA MENJAGA EKOSISTEM  
LAUT MENGGUNAKAN METODE *GDLC*  
(*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*)  
(Studi Kasus: SDN Kalibenda)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Tanthy Aisyah Al Muslih  
20SA3001**

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

**PENGEMBANGAN GAME “HARMONI PESISIR” UNTUK  
MENGEDUKASI PENTINGNYA MENJAGA EKOSISTEM  
LAUT MENGGUNAKAN METODE *GDL*C  
(*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*)  
(Studi Kasus: SDN Kalibenda)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Tanthy Aisyah Al Muslih**

**20SA3001**

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

**2024**

**PERSETUJUAN**

**Skripsi**

**PENGEMBANGAN GAME “HARMONI PESISIR” UNTUK  
MENGEDUKASI PENTINGNYA MENJAGA EKOSISTEM**

**LAUT MENGGUNAKAN METODE *GDL***

**(*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*)**

**(Studi Kasus: SDN Kalibenda)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tanthy Aisyah Al Muslih**

**20SA3001**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 20 Januari 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 27 Januari 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 “HARMONI PESISIR” UNTUK  
MENGEDUKASI PENTINGNYA MENJAGA EKOSISTEM  
LAUT MENGGUNAKAN METODE *GDL*C  
(*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*)  
(Studi Kasus: SDN Kalibenda)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tanthy Aisyah Al Muslih**

**20SA3001**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 27 Januari 2024

**Kuat Indartono, S.T., M.Eng.**  
**NIDN. 0629068105**

**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 27 Januari 2020

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 : Tanthy Aisyah Al Muslih  
NIM : 20SA3001  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* “Harmoni Pesisir”  
Untuk Mendukung Pentingnya Menjaga  
Ekosistem Laut Menggunakan Metode *GDLC*  
(*Game Development Life Cycle*)  
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, 20 Januari 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

**Tanthy Aisyah A. M.**  
NIM. 20SA3001

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan penghargaan kepada Allah SWT, serta didukung oleh doa dan sokongan dari orang-orang terkasih, akhirnya saya berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan sukses dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan bangga dan bahagia, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya dengan izin dan anugerah-Nya, skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan sesuai waktu. Puji syukur yang tidak terhingga kepada Tuhan sebagai penguasa alam yang memberkati dan mengabulkan setiap doa.
2. Orang tua tercinta, Bapak Muslikhin dan Ibu Rita Rosmiati, yang telah memberikan dukungan moral, materi, dan doa tanpa henti untuk kesuksesan saya. Tidak ada kata yang bisa menyampaikan seindah lantunan doa dan kekhusyukan doa dari orang tua.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan saya. Terima kasih banyak kepada Bapak, jasa dan pengajaran kalian akan selalu terkenang di hati.
4. Arriziq, tanpa semangat, dukungan, dan bantuan dia, Saya tidak akan mencapai pencapaian ini. Terima kasih atas canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita alami bersama. Juga terima kasih atas kenangan indah yang telah kita bagikan.

## HALAMAN MOTTO

*"Stay innocent, be naive, but still dream big, dream big to the point that it is beyond your ability and endeavour to achieve it. So, dream big and don't lose your innocence" – Min Yoongi*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, saya berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* “Harmoni Pesisir” Untuk Mengedukasi Pentingnya Menjaga Ekosistem Laut dan Pantai Melalui Simulasi Kegiatan Konservasi Laut”. 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. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini juga selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.



3. Seluruh Dosen di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan pengetahuan, bantuan, dan dorongan mereka selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Anton Sauji, S. Pd. Sd., selaku Kepala Sekolah SDN Kalibenda dan Ibu Ulfakh Khoeriyah, S.Pd. Sd., selaku Wali Kelas 6B SDN Kalibenda yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian di SDN Kalibenda tersebut.
5. Rita Rosmiati sebagai Ibu, yang senantiasa memberikan dukungan dalam bentuk moral, materi, dan spiritual untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;
6. Muslikhin sebagai Ayah, yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk moral, materi, dan spiritual agar penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Saudara kandung, adik saya Sofia Rahma Rosmiati, yang menjadi panduan kebahagiaan ketika saya menghadapi kejenuhan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Arriziq, seseorang yang senantiasa selalu membantu saya dalam pembangunan projek dan penelitian. Rekan terhebat, tanpa dia skripsi ini tidaklah lebih baik seperti saat ini.
9. NewJeans, Tomorrow X Together, BTS, Seventeen, Dewa19 dan NOAH yang lagu-lagunya tak pernah lepas selama penulisan skripsi ini. Terima kasih atas karya seni yang luar biasa memotivasi.
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya.

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,

