

**RANCANG BANGUN *GAME* JAKA SEMBUNG MENGGUNAKAN  
METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

**Skripsi**



Disusun oleh

**Tegar Insani**

**19SA3018**

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

**RANCANG BANGUN *GAME* JAKA SEMBUNG MENGGUNAKAN  
METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Tegar Insani**

**19SA3018**

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

**2024**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### RANCANG BANGUN *GAME* JAKA SEMBUNG MENGGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tegar Insani**

**19SA3018**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 31 Januari 2024

**Dosen Pembimbing 1,**

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

**Dosen Pembimbing 2,**

**Suliswaningsih, M.Kom.**  
**NIDN. 0602088501**

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

Mengetahui,

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

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

**Kaprodi Teknologi Informasi**

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

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**RANCANG BANGUN *GAME* JAKA SEMBUNG MENGGUNAKAN  
METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tegar Insani**

**19SA3018**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 13 Februari 2024

**Yuli Purwati, M.Kom.**

**NIDN. 0617078701**

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

**NIDN. 0617109201**

**Wiga Maulana Baihaqi, S.Kom., M.Eng.**

**NIDN. 0602089301**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 13 Februari 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 : Tegar Insani  
NIM : 19SA3018  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun *Game* Jaka Sembung

Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*

Dosen Pembimbing 1 : Wiga Maulana Baihaqi, S.Kom., M.Eng.

Dosen Pembimbing 2 : Suliswaningsih, 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, 13 Februari 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

**Tegar Insani**

NIM. 19SA3018

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirabbil 'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun dengan tulus dan penuh dedikasi sebagai upaya kontribusi terhadap pelestarian dan pengenalan warisan budaya Indonesia melalui medium interaktif, khususnya dalam pengembangan *game* “Jaka Sembung Pahlawan Tanah Jawa”. Penelitian ini ditujukan sebagai bentuk apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia dan sebagai wujud komitmen untuk menjaga keberlanjutan warisan nenek moyang kita dalam era digital ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, inspirasi, dan bimbingan selama proses penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi pemahaman dan kecintaan masyarakat terhadap budaya Indonesia. Skripsi ini peneliti persembahkan pula kepada:

1. Ibu dan bapak tercinta yang telah merawat dan mendidik saya dengan sepenuh hati hingga pada titik ini, serta doa dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Kepada bapak dan ibu dosen program studi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
3. Sahabat saya Ragil Wilujeng yang turut serta memberikan dukungan yang terbaik sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat saya Riki Prayogi yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada saya.

5. Untuk Risti Novita yang telah memberikan support dan motivasi dan sabar menemani saya dalam menyusun skripsi.
6. Terimakasih untuk diri sendiri yang telah berusaha sebaik mungkin, dan tidak menyerah.



## **HALAMAN MOTTO**

“Alloh pasti sudah menyiapkan rencana terbaik, tugas manusia hanya berusaha dan percaya dengan kehendak-Nya”





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Game Jaka Sembung Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle***”. Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan maksud memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada program studi Teknologi Informasi, Universitas amikom purwokerto.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan yang diberikan dari berbagai pihak. Sehingga, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Dr. Rujianto Eko Saputro, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi atas segala arahan, masukan, dan bantuan yang telah diberikan.
4. Wiga Maulana Baihaqi, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing I dan Suliswaningsih, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II peneliti yang telah sabar mendukung, membimbing dan menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang terbaik dan bermanfaat bagi mahasiswa. Semoga segala kebaikan menyertai Bapak dan Ibu dosen.
6. Ibu Chyntia Raras Ajeng Widiawati, S.Kom., M.Eng selaku pembimbing akademik.
7. Seluruh mahasiswa Teknologi Informasi tahun angkatan 2019 yang sudah menerima saya dengan baik dan banyak membantu peneliti selama masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang turut serta membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis,