

**PEMBUATAN ANTARMUKA GAMIFIKASI *LEARNING MANAGEMENT*
SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK USIA DINI
DENGAN *FRAMEWORK* *MARC*
(Studi Kasus: Website Pinguplay)**

Skripsi



Disusun oleh

Aufa Amanulloh
20SA3114

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

**PEMBUATAN ANTARMUKA GAMIFIKASI *LEARNING MANAGEMENT*
SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK USIA DINI
DENGAN *FRAMEWORK* *MARC*
(Studi Kasus: Website Pinguplay)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Aufa Amanulloh

20SA3114

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

2025

PERSETUJUAN

Skripsi

PEMBUATAN ANTARMUKA GAMIFIKASI PADA *LEARNING* *MANAGEMENT SYSTEM* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK

USIA DINI DENGAN *FRAMEWORK* MARC

(Studi Kasus: Website Pingguplay)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aufa Amanulloh

20SA3114

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 20 Januari 2025

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

M. Syaiful Amin, M.Kom.
NIDN. 0622059002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 07 Februari 2025

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

**PEMBUATAN ANTARMUKA GAMIFIKASI PADA *LEARNING*
MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK
USIA DINI DENGAN *FRAMEWORK* MARC
(Studi Kasus: Website Pingguplay)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aufa Amanulloh

20SA3114

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 07 Februari 2025

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

Agus Pramono, M.T.
NIDN. 0608088007

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 07 Februari 2025

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 : Afa Amanulloh
NIM : 20SA3114
Program Studi : Teknologi Infomasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pembuatan Antarmuka Gamifikasi Pada *Learning Management System* untuk Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini dengan *Framework* MARC (Studi Kasus: Website Pinguplay)

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

Dosen Pembimbing 2 : M. Syaiful Amin, 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, 20 Januari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Afa Amanulloh
NIM. 20SA3114

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, dengan hati yang tulus penulis ingin mempersembahkan dan mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas semua Izin dan keridhoan-Nya saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini dengan mudah
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mengusahakan apapun yang saya butuhkan selama masa perkuliahan dan selama proses penyusunan laporan skripsi ini.
3. Kepada Bapak Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom., dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan dengan senang hati menyempatkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membantu saya dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Purwokerto yang selalu dengan sabar mendidik, membagikan ilmu dan pengetahuannya kepada kita semua
6. Kepada semua teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan satu sama lain untuk selalu semangat.
8. Kepada para responden yang telah membantu melancarkan skripsi ini, dan beberapa teman saya selaku web developer yang sudah memberikan saran dan masukan kepada saya.

HALAMAN MOTTO

“cukup antartika aja yang jauh antarkita jangan, eak!”



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga, penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**PEMBUATAN ANTARMUKA GAMIFIKASI PADA *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK USIA DINI DENGAN *FRAMEWORK* MARC (Studi Kasus: Website *Pingguplay*)**”. Tujuan dari penulisan Skripsi ini ialah sebagai salah satu persyaratan kelulusan serta memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Purwokerto

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Untuk itu, dengan hati yang tulus penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

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 sekaligus pembimbing akademik.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom., dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi
5. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Amikom Purwokerto yang selalu

memberikan pengalaman, pengetahuan, kesempatan dan kenyamanan selama saya berada di kampus

6. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan
7. Serta seluruh teman – teman yang telah berjuang bersama selama ini.

Terakhir, Penulis sangat berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Purwokerto, 10 Februari 2025

Penulis

