

**DESAIN DAN ANALISIS *GAME INTERACTIVE STORY* SEBAGAI  
STRATEGI EDUKASI PENCEGAHAN JUDI *ONLINE* PADA  
REMAJA DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

**Skripsi**



Disusun oleh

**Dhevrans Baitu Abdillah Sintusa**

**21SA1172**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2025**

**DESAIN DAN ANALISIS *GAME INTERACTIVE STORY* SEBAGAI  
STRATEGI EDUKASI PENCEGAHAN JUDI *ONLINE* PADA  
REMAJA DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Dhevrans Baitu Abdillah Sintusa**

**21SA1172**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2025**

ii

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### DESAIN DAN ANALISIS *GAME INTERACTIVE STORY* SEBAGAI STRATEGI EDUKASI PENCEGAHAN JUDI *ONLINE* PADA REMAJA DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dhevrans Baitu Abdillah Sintusa**

**21SA1172**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 11 Februari 2025

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Dwi Krisbiantoro, M.Kom.**  
**NIDN. 0617048301**

**Gustin Setyaningsih, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0623089102**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 27 Februari 2025

Mengetahui,

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

**Kaprodi Informatika**

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

**Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**DESAIN DAN ANALISIS *GAME INTERACTIVE STORY* SEBAGAI  
STRATEGI EDUKASI PENCEGAHAN JUDI *ONLINE* PADA  
REMAJA DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dhevrans Baitu Abdillah Sintusa**

**21SA1172**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 27 Februari 2025

**Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.**

**NIDN. 0606029101**

**M. Syaiful Amin, M.Kom.**

**NIDN. 0622059002**

**Dwi Krisbiantoro, M.Kom.**

**NIDN. 0617048301**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 27 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 : Dhevrans Baitu Abdillah Sintusa  
NIM : 21SA1172  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Desain dan Analisis Game Interactive Story sebagai strategi dukasi pencegahan Judi Online pada Remaja dengan Pendekatan Design Thinking  
Dosen Pembimbing 1 : Dwi Krisbiantoro, M.Kom.  
Dosen Pembimbing 2 : Gustin Setyaningsih, S.Kom., M.MSI.

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 Februari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

**Dhevrans Baitu Abdillah Sintusa**  
NIM. 21SA1172

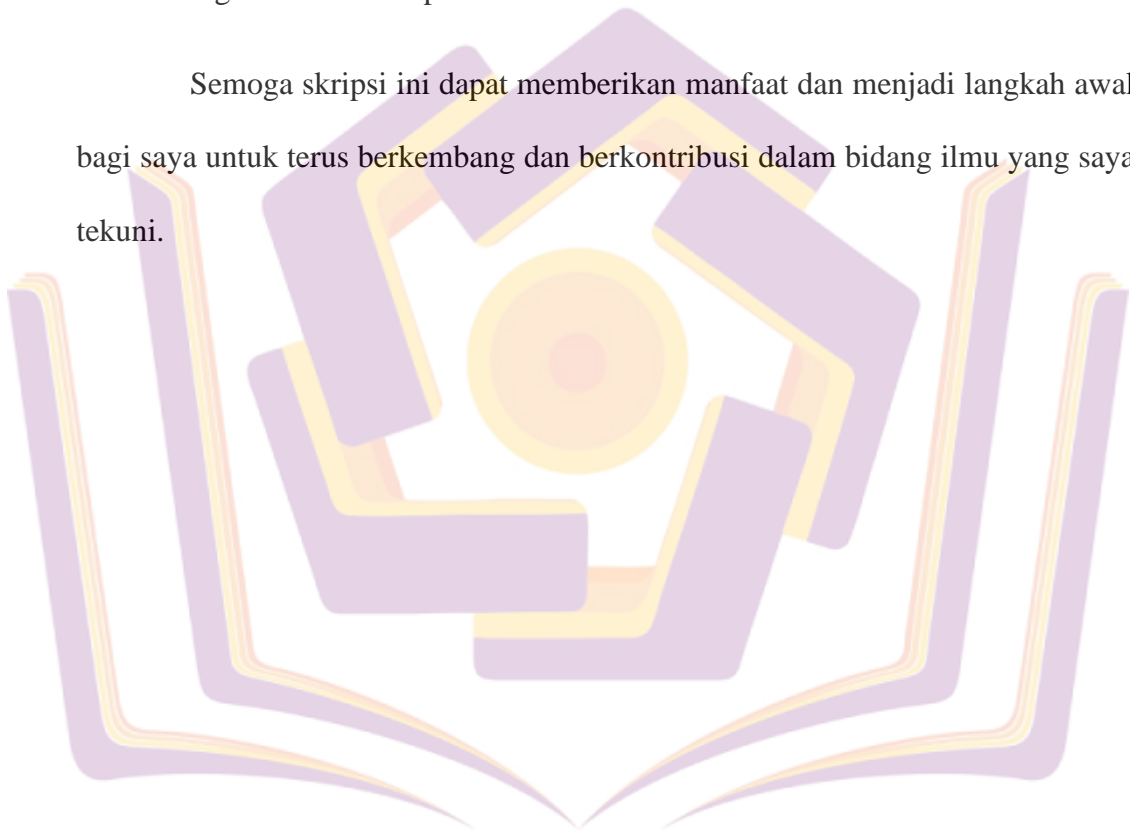
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah melimpahkan begitu banyak rezeki, kesehatan, kemampuan, dan kekuatan, serta dukungan dan do'a dari orang tercinta. Sehingga, Skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan kemudahan yang diberikan dalam setiap langkah perjalanan akademik ini.
2. Mama dan Papa, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan saya sehingga saya selalu berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.
3. Kakak saya, Agung Faris Sintusa, dan adik saya, Hang Zhafran Fatin Sintusa, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan yang berarti dalam kehidupan saya.
4. Keluarga besar, atas segala doa, motivasi, serta dukungan yang selalu mengiringi perjalanan saya hingga mencapai titik ini.
5. Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom., dan Ibu Gustin Setyaningsih, S.Kom., M.MSI, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.

6. Devita Rahma Safitri, yang telah menjadi *support system* dengan penuh perhatian, semangat, dan dukungan yang tulus untuk berjuang menyelesaikan laporan ini hingga selesai.
7. Teman-teman Forum Asisten, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik ini, memberikan kebersamaan, dukungan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal bagi saya untuk terus berkembang dan berkontribusi dalam bidang ilmu yang saya tekuni.



## HALAMAN MOTTO

"Pemikiran yang disampaikan lewat tulisan akan tetap ada, bahkan setelah kita tiada, dan mungkin akan menginspirasi seseorang di masa depan. Bukankah itu bisa disebut keajaiban?"

- Jolenta (dalam *Orb on the Movements of the Earth*).





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Desain dan Analisis Game Interactive Story sebagai Strategi Edukasi Pencegahan Judi Online pada Remaja dengan Pendekatan Design Thinking". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Purwokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukatif berbasis Interactive Story yang dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi online. Dengan menggunakan pendekatan Design Thinking, game ini dirancang agar lebih menarik, relevan, dan efektif dalam menyampaikan pesan edukasi kepada pemain.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya 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. Fandy Setyo Utomo S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Informatika.

4. Pak Dwi Krisbiantoro, M.Kom. dan Bu Gustin Setyaningsih, S.Kom., M.MSI, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya yang selalu menjadi motivasi utama dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman dan rekan seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, bantuan, serta kebersamaan yang berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan ke depannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, pengembangan game edukasi, serta upaya pencegahan judi online di kalangan remaja.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Purwokerto, 14 Februari 2025

Penulis,