

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF 2D *TRIANGLE ADVENTURE*
UNTUK MENGENALKAN MATERI SEGITIGA MENGGUNAKAN
METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(Studi Kasus: SMP PGRI Baturraden)**

Skripsi



Disusun oleh

Aji Dwi Sanusi
22SA31A013

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

2026

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF 2D *TRIANGLE ADVENTURE*
UNTUK MENGENALKAN MATERI SEGITIGA MENGGUNAKAN
METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE
(Studi Kasus: SMP PGRI Baturraden)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Aji Dwi Sanusi
22SA31A013

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF 2D TRIANGLE ADVENTURE
UNTUK MENGENALKAN MATERI SEGITIGA MENGGUNAKAN
METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE
(Studi Kasus: SMP PGRI Baturraden)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Dwi Sanusi

22SA31A013

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 19 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Ika Romadoni Yunita, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0629039201

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 18 Juli 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Kaprodi Teknologi Informasi

Prof. 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 EDUKATIF 2D TRIANGLE ADVENTURE
UNTUK MENGENALKAN MATERI SEGITIGA MENGGUNAKAN
METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(Studi Kasus: SMP PGRI Baturraden)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Dwi Sanusi

22SA31A013

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Juli 2026

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Darso, S.T., M.T.
NIDN. 0618118803

Ika Romadoni Yunita, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0629039201

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 18 Juli 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan**

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Aji Dwi Sanusi
NIM : 22SA31A013
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukatif 2D *Triangle Adventure* untuk Mengenalkan Materi Segitiga Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*

Dosen Pembimbing 1 : Ika Romadoni Yunita, S.Kom., M.MSI.

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, 19 Juni, 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Aji Dwi Sanusi

NIM. 22SA31A013

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT serta dukungan, doa, dan cinta dari orang-orang terdekat, penyelesaian skripsi ini dapat tercapai dengan sukses dan tepat waktu. Maka dari itu, dengan bangga dan bahagia, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang saya cintai telah memberikan bimbingan, pendidikan, dan dukungan material yang tak terhitung selama proses perkuliahan hingga penulisan skripsi.
2. Terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Ibu Ika Romadoni Yunita, S.Kom., M.MSI., dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom., yang telah membantu memberi masukan dalam mengenai proyek skripsi ini.
3. Sahabat dan rekan seperjuangan telah Bersama-sama berbagi suka dan duka, serta memberikan semangat dalam setiap tantangan.
4. Kepada teman saya Ahmad Arief Febrian, S.Kom., yang telah banyak membantu dalam penyusunan sistem, memberikan saran-saran yang berharga, serta membantu dalam proses proyek pembuatan *game* dan memberikan saran banyak terdapat pada game ini. Terima kasih atas waktu, tenaga, dan pemikiran yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Kepada Ilham Panca Prakosa, M.Pd., yang telah menjadi mentor dan pembimbing selama proses pengerjaan skripsi ini, serta membantu dalam perhitungan-perhitungan data. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang telah diberikan selama ini.

HALAMAN MOTTO

"The beautiful thing about learning is that no one can take it away from you."

B.B. King

"Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang."

Ir. Soekarno



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* edukatif 2D *triangle adventure* untuk mengenalkan materi segitiga menggunakan metode *Game development life cycle*” ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknologi Informasi di Universitas Amikom Purwokerto. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Bapak Dr. Berliana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
4. Ibu Ika Romadoni Yunita, S.Kom., M.MSI., dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan kesabaran selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak Aulia Hamdi, M.Kom., Sebagai penguji I, telah memberikan rekomendasi yang konstruktif untuk perbaikan skripsi ini.

6. Bapak Darso, S.T., M.T., Sebagai penguji II yang telah memberikan saran-saran yang berharga dalam perbaikan skripsi ini

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam penelitian ini, baik dari segi teknis maupun materi. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan baik, agar penelitian ini dapat ditingkatkan di masa mendatang.

Purwokerto, 21 Juli 2026

Penulis

