

**ANALISIS *USABILITY GAME* EDUKASI “VIRUS HUNTER”
MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Skripsi



Disusun oleh

Ghani Kurniawan
22SA31A102

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

**ANALISIS *USABILITY GAME* EDUKASI “VIRUS HUNTER”
MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S1
Pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Ghani Kurniawan
22SA31A102

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

ANALISIS *USABILITY GAME* EDUKASI “VIRUS HUNTER” MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ghani Kurniawan

22SA31A102

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 29 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Ranggi Praharaningtyas Aji, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0619099101

Septi Nurhayati, S.S., M.Pd.
NIDN. 0609099002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 17 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

**ANALISIS *USABILITY GAME* EDUKASI “VIRUS HUNTER”
MENGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ghani Kurniawan

22SA31A102

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 17 Juli 2026

Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Banu Dwi Putranto, M.Kom.
NIDN. 0621058705

Ranggi Praharaningtyas Aji, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0619099101

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 17 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 dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ghani Kurniawan
NIM : 22SA31A102
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Analisis *Usability Game* Edukasi “Virus Hunter”
Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)

Dosen Pembimbing 1 : Ranggi Praharaningtyas Aji, S.Kom., M.MSI.

Dosen Pembimbing 2 : Septi Nurhayati, S.S., M.Pd.

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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Ghani Kurniawan
NIM. 22SA31A102

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama penulis ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. skripsi ini penulis persembahkan sebagai bukti semangat usaha serta cinta dan kasih sayang penulis kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidup.

Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Almarhum Bapak Hardjani, S.Pd., dan Almarhumah Ibu Kusrinah, S.Pd. SD., yang telah membesarkan, mendidik, dan mendoakan penulis tanpa henti semasa hidup beliau. Skripsi ini merupakan wujud penghormatan dan rasa terima kasih penulis yang tak terhingga atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang telah beliau berikan
2. Saudara kandung penulis, Hermawan Adhi Wijaya, S.E., dan Agung Tri Septiaji, yang telah menggantikan peran orang tua dalam membimbing dan menopang penulis, serta senantiasa memberikan dukungan dan semangat di setiap langkah perjalanan studi ini.
3. Dosen pembimbing penulis, Bapak Ranggi Praharaningtyas Aji, S.Kom., M.MSI., selaku dosen pembimbing 1, dan Ibu Septi Nurhayati, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing 2, atas kesabaran, bimbingan, dan ilmu yang beliau berikan dengan tulus sepanjang proses penyusunan skripsi ini, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

4. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Desi Riski Indriani, A.Md.T., yang senantiasa hadir dengan penuh perhatian, kesabaran, dan dukungan moril, serta menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan Program Studi Teknologi Informasi angkatan 2022, yang telah berbagi suka dan duka, saling menyemangati, dan menjadi bagian tak terlupakan dalam perjalanan akademik penulis selama menempuh studi di Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi dalam proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan, baik dari segi penyajian maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

HALAMAN MOTTO

Tidak ada proses yang mudah untuk tujuan yang indah,
takdir milik Allah tapi usaha dan doa milik kita.

(Penulis)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Analisis *Usability Game* Edukasi Virus Hunter Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, 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 Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak M. Syaiful Amin M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik
5. Bapak Raggi Praharaningtyas Aji, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Septi Nurhayati, S.S., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan koreksi dalam penyusunan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang dengan penuh dedikasi berkenan hati dalam berbagai ilmu selama masa studi.
8. Dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan doa, serta motivasi, sehingga proses penyusunan laporan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar dan dimudahkan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dimasa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Purwokerto, 02 Juli 2026

Penulis