

**IMPLEMENTASI METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(GDLC) PADA PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN
PERANGKAT KOMPUTER MENGGUNAKAN
*UNITY ENGINE***

Skripsi



Disusun oleh

**Khonif Zakaria
22SA11A132**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

**IMPLEMENTASI METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(GDLC) PADA PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN
PERANGKAT KOMPUTER MENGGUNAKAN
*UNITY ENGINE***

Skripsi

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



Disusun oleh

**Khonif Zakaria
22SA11A132**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

PERSETUJUAN

Skripsi

IMPLEMENTASI METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (GDLC) PADA PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER MENGGUNAKAN *UNITY ENGINE*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khonif Zakaria
22SA11A132

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 13 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Luzi Dwi Oktaviana S.Kom., M.MSI
NIDN. 0617109201

Ilham Albana S.Kom., M.MSI
NIDN. 0610128902

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 25 Juni 2026

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi

**IMPLEMENTASI METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(GDLC) PADA PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN
PERANGKAT KOMPUTER MENGGUNAKAN
*UNITY ENGINE***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khonif Zakaria

22SA11A132

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 25 Juni 2026

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Luzy Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0617109201

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 25 Juni 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 : Khonif Zakaria
NIM : 22SA11A132
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (GDLC) PADA PEMBUATAN *GAME* EDUKASI PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER MENGGUNAKAN *UNITY ENGINE*

Dosen Pembimbing 1 : Luzi Dwi Oktaviana S.Kom., M.MSI.

Dosen Pembimbing 2 : Ilham Albana 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, 13 Juni 2026

Yang menyatakan,

Khonif Zakaria
NIM. 22SA11A132

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat tanpa henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, dan motivasi yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing yaitu, Ibu Luzi Dwi Oktaviana S.Kom., M.MSI dan Bapak Ilham Albana S.Kom., M.MSI. yang senantiasa memberikan arahan, ilmu, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan penelitian ini.
3. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta pembelajaran yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
4. Kepada diri sendiri yang tidak menyerah dan terus berjuang melampaui batas dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan memuaskan.
5. Seseorang yang berharga dan selalu memberikan waktu, perhatian, motivasi, dukungan serta semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan lebih baik.
6. Kepada teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan, serta semangat selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Kepada game yang telah menjadi bagian dari hobi dan inspirasi penulis dalam mengembangkan skripsi ini. Melalui ketertarikan terhadap game, penulis memperoleh dorongan untuk menciptakan game edukasi.
8. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian, hingga penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi di bidang teknologi dan pendidikan.



HALAMAN MOTTO

“A Good Char can change your perspective on life”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) pada Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Perangkat Komputer Menggunakan Unity Engine” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian yang telah dilakukan tidak lepas dari adanya dukungan, arahan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto sekaligus penguji dalam sidang skripsi, yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta masukan yang berharga kepada penulis selama menempuh pendidikan dan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta fasilitas selama penulis menempuh proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan

arahan, dukungan, serta motivasi kepada penulis selama menjalani proses akademik.

4. Luzi Dwi Oktaviana, S.Kom., M.MSI., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ilham Albana, S.Kom., M.MSI., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, perhatian, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.
7. Asril Fauzi N., S.Kom., selaku guru Informatika SMP Negeri 2 Pekuncen, yang telah memberikan bantuan, arahan, informasi, serta dukungan kepada penulis selama proses observasi, penelitian, dan pengujian game edukasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, serta kasih sayang tanpa henti kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki berbagai kekurangan. penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca maupun penelitian selanjutnya.

Purwokerto, 13 Juni 2026

Penulis