

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI KUIS “BERSAMA”
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
(Studi Kasus: SDN DOPLANG 1 KELAS IV)**

Skripsi



Disusun oleh

Ferdianza Rian Hidayat

13.11.0127

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2018**

**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI KUIS “BERSAMA”
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
(Studi Kasus: SDN DOPLANG 1 KELAS IV)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh

Ferdianza Rian Hidayat

13.11.0127

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2018**

PERSETUJUAN

Skripsi

PEMBUATAN *GAME* EDUKASI KUIS “BERSAMA”
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
(Studi Kasus: SDN DOPLANG 1 KELAS IV)

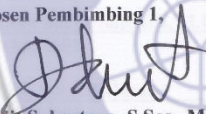
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferdianza Rian Hidayat

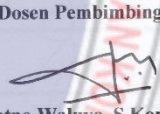
13.11.0127

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 2 Februari 2018

Dosen Pembimbing 1,


Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom.
NIDN. 0626018004

Dosen Pembimbing 2,



Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0622038602

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

Tanggal 26 Februari 2018

Ketua Program Studi Teknik Informatika

STMIK AMIKOM PURWOKERTO,


Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom.
NIDN. 2016.10.1.028

PENGESAHAN

Skripsi

PEMBUATAN *GAME* EDUKASI KUIS “BERSAMA”
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2*
(Studi Kasus: SDN DOPLANG 1 KELAS IV)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferdianza Rian Hidayat

13.11.0127

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Februari 2018

Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.
NIDN. 0618028602

Zulia Karini, S.S., M.Hum.
NIDN. 0608087901

Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom.
NIDN. 0626018004

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 26 Februari 2018

Ketua STMIK AMIKOM PURWOKERTO,

Dr. Berhilang, M.Si.
NIK. 2005.09.1.001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ferdianza Rian Hidayat
NIM : 13.11.0127
Program Studi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : STMIK AMIKOM PURWOKERTO

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi Kuis “Bersama Menggunakan *Construct 2* (Study Kasus : SDN Doplang 1 Kelas IV)
Dosen Pembimbing 1 : Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : Retno Waluyo, 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, 19 Januari 2018

Yang menyetakan,



Ferdianza Rian Hidayat

NIM. 13.11.0127

MOTTO

“I’m not fat, I’m just...chubby”

(Akai-MLBB)

“Yesterday has become the past, the future is not yet...known”

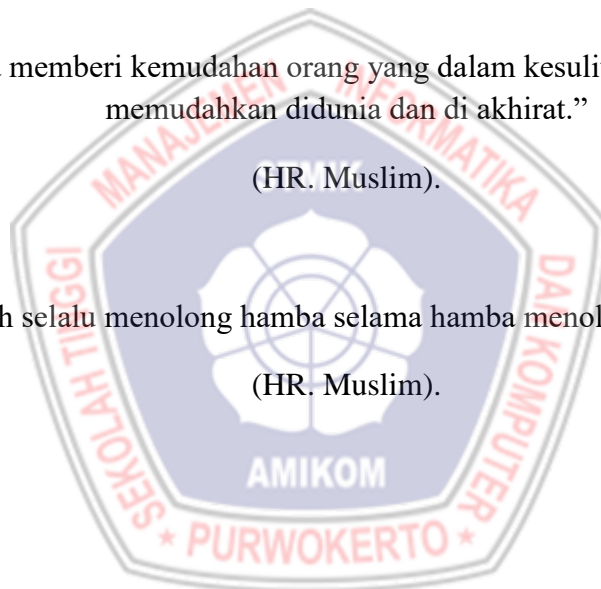
(Akai-MLBB)

“Barangsiapa memberi kemudahan orang yang dalam kesulitan maka Allah akan memudahkan didunia dan di akhirat.”

(HR. Muslim).

“Dan Allah selalu menolong hamba selama hamba menolong saudaranya.”

(HR. Muslim).



PERSEMBAHAN

Proses yang begitu panjang, melelahkan, mengharukan, menyenangkan, menyedihkan telah membuatku kuat untuk menghadapi itu semua dan merubahku untuk menghargai setiap mereka yang telah hadir dalam hidup kita begitu berarti untuk kita sia-siakan.

Dengan penuh rasa syukur karya ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua, bapak dan ibu tercinta, terima kasih atas nasehat, doa, dan semangat yang tidak kenal lelah.
- ❖ Keluarga semuanya yang selalu memberi semangat serta mendoakanku
- ❖ Buat Windy Astuti. Terima kasih telah menemani langkahku dalam senang maupun susah serta selalu memberi semangat selama ini,
- ❖ Buat teman : Akbar, Hanif, Gilang, Purwanto, Pasha, Alvin, dan Anggi. Terima kasih kalian telah menjadi teman yang baik, dalam senang, susah kita lalui bersama.
- ❖ Buat Dendi Glegar Sambora, terima kasih untuk bimbingan pengalamanmu dalam menyelesaikan tugas ini.
- ❖ Dan untuk semuanya yang sudah membantu dalam penulisan yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT yang sentantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta karuniaya-Nya serta tidak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **PEMBUATAN GAME EDUKASI KUIS “BERSAMA” MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 (Studi Kasus : SDN Doplang I)** ”. Penulisan skripsi ini mempunyai tujuan yaitu untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Teknik Informatika pada STMIK Amikom Purwokerto dan untuk mengukur kemampuan penulis dalam mengimplementasikan hasil dari pembelajaran yang didapat selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih ada kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan yang penulis miliki dalam menyajikan mater – materi skripsi merupakan salah satu faktor pendukungnya. Tetapi meskipun demikian penulis tetap mengupayakan usaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik moral maupun material. Maka dalam kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Berlilana, M.Si. Selaku Ketua STMIK Amikom Purwokerto.
2. Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Amikom Purwokerto.

3. Didit Suhartono, S.Sos., M.Kom. dan Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI
Selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis Bapak Matori dan Ibu Yuliani yang tidak kunjung lelah dalam memberikan doa dan usahanya dalam mendidik anak anaknya. Semoga penulis mampu memberi kebahagiaan kepada keduanya.
5. Adik yang penulis sayangi Vina Ferbiana dan Arfan Tri Ardianza yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
6. Keluarga besar penulis, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan bagi penulis.
7. Segenap keluarga besar SDN Doplang 1 yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian dan membuat *game*, sehingga penulis dapat melaksanakan skripsi sampai selesai.
8. Sahabat-sahabat yang penulis sayangi yang tidak pernah berhenti memberikan bantuan dan dukungan bagi penulis.
9. Semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Purwokerto, 10 Februari 2017

Penulis