

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN
MATEMATIKA DASAR (PUMADA) BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE*
(Studi Kasus : SD Negeri Kebumen Baturaden)**

Skripsi



Disusun oleh

Muhammad Syaikhhan

16.11.0173

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2022**

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN
MATEMATIKA DASAR (PUMADA) BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE*
(Studi Kasus : SD Negeri Kebumen Baturaden)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Muhammad Syaikhhan

16.11.0173

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

2022

PERSETUJUAN

Skripsi

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN
MATEMATIKA DASAR (PUMADA) BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE*
(Studi Kasus : SD Negeri Kebumen Baturaden)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad syaikhan

16.11.0173

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 18 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 15 Januari 2022

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

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

Fandy Setyo Utomo, S.kom.,M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PETUALANGAN
MATEMATIKA DASAR (PUMADA) BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE***

(Studi Kasus : SD Negeri Kebumen Baturaden)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Syaikh

16.11.0173

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 15 Januari 2022

Tri Astuti , S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0625048302

Agus Pramono , M. T.
NIDN. 0608088007

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

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 15 Januari 2022

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Syaikhan
NIM : 16.11.0173
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun *Game* Edukasi Petualangan Matematika Dasar (PUMADA) Berbasis *Android* Menggunakan *Unity Engine*. (Studi Kasus : SD Negeri Kebumen Baturaden)

Dosen Pembimbing 1 : Dhanar Intan Surya Saputra, M.kom.

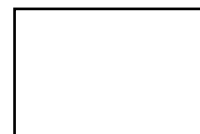
Dosen Pembimbing 2 : -

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, 18 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Muhammad Syaikhan
NIM. 16.11.0173

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT Yang Maha Esa, dan juga sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, saya ingin memberikan rasa hormat dan terima kasih saya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Rakisun dan Ibu Nur Setyo dan semua anggota keluarga yang terus mendoakan dan memberi dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa lelah dan putus asa.
2. Dosen pembimbing saya Bapak. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom_ selaku pembimbing yang telah membimbing, memberi saran, arahan, masukan, kesabaran dalam membimbing, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan banyak wawasan, ilmu dan motivasi.
4. Terimakasih untuk teman-teman yang lain yang telah memberi motivasi dan semangat untuk mengerjakan skripsi.
5. Keluarga besar TI16E serta semua Angkatan TI/SI Angkatan 2016 Universitas Amikom Purwokerto.
6. Semua pihak yang telah baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terimakasih.

HALAMAN MOTTO

“nikmati saja proses dalam menjalani hidup dan bersyukur atas segala hal yang
sudah di berikan”

(Jari Tanduk Artwork)



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kasih sayang dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya tulis ini sebagai tugas akhir dengan lancar. Dan tidak lupa sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Rosulullah Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabat – sahabatnya dan ahli sunnah.

Skripsi ini berjudul “Rancang Bangun Game Edukasi petualangan Matematika Dasar (PUMADA) Berbasis Android menggunakan Unity Engine”. Sebagai bentuk penghargaan penulis ini menyampaikan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, antara lain kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bekerja sama dan memberikan masukan- masukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

5. Seluruh staff pengajar (Dosen) dan staff yang ada di Universitas Amikom Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menimba ilmu di Program Teknik Informatika.
6. Kedua orang tua dan keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh.
7. Teman – teman dan seluruh sahabat dekat saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
8. Teman – teman seperjuangan kelas TI16E Universitas Amikom Purwokerto.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,