

**PEMBAGUNAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG  
MAKER VX ACE PENGENALAN BAHASA  
(Studi Kasus: SMA Negeri 1 Wanadadi)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Anggi Saputra Daeng**

**16.11.0355**

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

**2022**

**PEMBAGUNAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG  
MAKER VX ACE PENGENALAN BAHASA  
(Studi Kasus: SMA Negeri 1 Wanadadi)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Anggi Saputra Daeng**

**16.11.0355**

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

**PERSETUJUAN  
Skripsi**

**PEMBAGUNAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG  
MAKER VX ACE PENGENALAN BAHASA  
(Studi Kasus: SMA Negeri 1 Wanadadi)**

Yang dipersiapkan oleh

**Anggi Saputra Daeng**

**16.11.0355**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi

Pada tanggal 23 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Mohammad Imron, M.Kom.**  
**NIDN. 0629098301**

**Adam Prayogo Kuncoro, M.Kom.**  
**NIDN. 0615089001**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Pada Tanggal 03 September 2022

Mengetahui,

**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**

**PEMBAGUNAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN SOFTWARE RPG**

**MAKER VX ACE PENGENALAN BAHASA**

**(Studi Kasus: SMA Negeri 1 Wanadadi)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggi Saputra Daeng**

**16.11.0355**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 03 September 2022

**Nurfaizah, M.Kom.**  
**NIDN. 0625028801**

---

**Rujianto Eko Saputro, M.Kom., Ph.D.**  
**NIDN. 0611118204**

---

**Mohammad Imron, M.Kom.**  
**NIDN. 0629098301**

---

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 03 September 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 : Anggi Saputra Daeng  
NIM : 16.11.0355  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pembagunan *Game* Edukasi Menggunakan  
*Software RPG MAKER VX ACE* Pengenalan  
Bahasa

Dosen Pembimbing 1 : Mohammad Imran, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Adam Prayogo Kuncoro, 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, 23 Agustus 2022

Yang menyatakan,

**Anggi Saputra Daeng**  
NIM. 16.11.0355

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, peneliti ingin mempersembahkan karya tulis ini untuk mereka yang menyertai langkah peneliti:

1. Saya ucapkan syukur Alhamdulillah atas ridho dan rahmat Allah yang telah memberikan saya dan keluarga kesehatan dan keselamatan pada detik ini sehingga saya dapat menjalankan skripsi ini dengan lancar.
2. Orang tua yang selalu senantiasa mendukung dan medoakan khususnya ibu saya, serta segenap keluarga yang selalu memberi nasihat dan dorongan selama proses perkuliahan berlangsung terutama dalam proses penyusunan skripsi.
3. Mohammad Imron, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran selama membimbing saya dalam penyusunan skripsi.
4. Terimakasih saya ucapkan juga kepada teman-teman terutama dari kelas TI 16 B yang telah menemani dan belajar bersama selama proses perkuliahan dari awal sampai akhir.
5. Semua pihak yang pernah hadir dalam perjalanan hidup peneliti dan mereka yang turut serta ambil bagian dalam penyusunan karya tulis ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

## **MOTTO**

Hidup adalah pilihan tentang siapa yang mau menjalani akan masa depan, jika kamu benar-benar ingin menginginkan sesuatu maka segeralah menemukannya dengan caramu sendiri.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan karya tulis ini dengan baik dan tepat waktu. Karya tulis ini berjudul “Pembangunan *Game* Edukasi Menggunakan *Software RPG MAKER VX ACE* Pengenalan Bahasa ”. Banyak pihak yang mendukung dan membantu peneliti dalam proses penelitian dan penyusunan laporan, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih 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 Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Mohammad Imran, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, krtitik dan arahan yang membangun. Terimakasih juga atas waktu dan pikiran yang telah diberikan untuk membantu dalam penulisan skripsi ini.
5. Orang tua serta segenap keluarga yang selalu medoakan, medoakan, memberi nasihat dan dorongan selama proses kegiatan perkuliahan terutama dalam penyusunan skripsi.

6. Seluruh Staff Pengajar (Dosen) Universitas Amikom Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang di peroleh peneliti selama menimba ilmu di Program Studi Teknik Informatika.
7. Semua pihak yang pernah hadir dalam kehidupan peneliti dan yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini. Terimakasih atas segala dukungannya.

Peneliti berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang terlibat serta memberikan dampak positif. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatah.



Penulis,