

**PENERAPAN *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* PADA
PEMBUATAN *GAME (TRASH OF TRACK)* PENGENALAN JENIS DAN
PENGELOLAAN SAMPAH PADA ANAK SD
(Studi Kasus: SDN 1 Sokawera)**

Skripsi



Disusun oleh

**Muhammad Fikri Ibnu Aziz
20SA3100**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

**PENERAPAN *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* PADA PEMBUATAN
GAME (TRASH OF TRACK) PENGENALAN JENIS DAN
PENGELOLAAN SAMPAH PADA ANAK SD
(Studi Kasus: SDN 1 Sokawera)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Muhammad Fikri Ibnu Aziz
20SA3100

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

PERSETUJUAN

Skripsi

**PENERAPAN *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* PADA PEMBUATAN
GAME (TRASH OF TRACK) PENGENALAN JENIS DAN
PENGELOLAAN SAMPAH PADA ANAK SD
(Studi Kasus: SDN 1 Sokawera)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fikri Ibnu Aziz

20SA3100

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.
NIDN. 0618098301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 18 Juli 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

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

**PENERAPAN *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* PADA PEMBUATAN
GAME (TRASH OF TRACK) PENGENALAN JENIS DAN**

PENGELOLAAN SAMPAH PADA ANAK SD

(Studi Kasus: SDN 1 Sokawera)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fikri Ibnu Aziz

20SA3100

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Juli 2024

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIDN. 0612078301

Suliswaningsih, M.Kom.
NIDN. 0602088501

Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.
NIDN. 0618098301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 18 Juli 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Fikri Ibnu Aziz
NIM : 20SA3100
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Penerapan *Game Development Life Cycle* Pada Pembuatan *Game (Trash Of Track)* Pengenalan Jenis Dan Pengelolaan Sampah Pada Anak SD
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Taqwa Hariguna, S.T., 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, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

M. Fikri Ibnu Aziz
NIM. 20SA3100

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah Subhanahuwata'ala yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga dapat diselesaikannya skripsi ini,serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Sholallahu'alaihi Wassallam. Peneliti ingin mempersembahkan karya tulis ini untuk mereka yang menyertai langkah peneliti :

1. Untuk keluarga tercinta, Bapak Aziz Muslim & Ibu Tri Wiadayati, dan adik Nadia Nisrina Razan terimakasih untuk keluarga penulis yang sudah memberikan cinta, semangat, inspirasi, dukungan moral dan juga material, serta segalanya dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah melimpahkan Rizki dan Rahmat-Nya, serta senantiasa membalas kebaikan beliau di akhirat kelak, aamiin.
2. Keluarga besar saya Lupit Family yang selalu mendoakan saya dan selalu memberikan dukungan serta semangat yang membara.
3. Terimakasih Bapak Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih atas bantuan selama ini, terima kasih sudah memberikan bimbingan, semangat, saran, motivasi dan revisi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan diwaktu yang tepat.
4. Terimakasih untuk Zen Magata Larassati, kekasihku & my support system. Terima kasih atas dukunganmu yang tak pernah surut, yang menjadikan perjalanan ini lebih dari sekadar pencapaian akademis. Kehadiranmu adalah sumber semangat dan kekuatan, memberikan makna lebih dalam pada setiap upaya yang aku lakukan.

Denganmu, setiap tantangan terasa lebih ringan, dan setiap keberhasilan menjadi lebih berarti. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalananku, dan mari kita terus melangkah bersama menuju masa depan yang lebih asoyy gurih dan mantep.

5. Kepada Farhan Akhmad Fahrezi aka (Aa'ng) yang telah membantu menggendong projek *game* penulis sehingga dapat selesai sesuai deadline yang ditentukan. Tidak salah dia mendapat julukan “Sang Penggendong Handal” dan julukan lain “Mas-Mas Kumlot”.
6. Untuk Teguh Hermanto's Club yaitu ada Tio & Faruk yang selalu berbagi cerita nabi-nabi, gendu-gendu rasa bahkan sampai bertukar pikiran selama saya tinggal bersama mereka mahall kawann.
7. Last but not least, teman-teman KONTRAKAN FUN-TAT dimana ini bukan soal tentang pertemanan biasa, geng & bukan sirkel-sirkelan melainkan sebuah perkumpulan anak-anak yang memiliki karakter yang berbeda tapi preferensi jokes yang sama, solid teruss breeee, mahalllll.

HALAMAN MOTTO

Tak ada yang tahu

Kapan kau mencapai tuju

Dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu

Bersender pada waktu

Kuatkanlah dirimu

Atas pertanyaan yang memburu

Tentang masa depan, pernikahan, pendidikan, pekerjaan, keimanan

Hindia-Besok Mungkin Kita Sampai

“Ijazah itu tanda pernah sekolah, bukan tanda pernah berpikir..”

ROGER

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, saya berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan *Game* Interaktif “*Trash of Track*” Untuk Media Pembelajaran alternatif Tentang Pengenalan Jenis & Pengelolaan Sampah Pada Anak." Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk mengikuti ujian sarjana komputer program studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, yakni:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing sekaligus Kepala Program Studi, yang telah memberi arahan dan bimbingan serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan pengetahuan, bantuan, dan dorongan mereka selama penulisan skripsi ini;
5. Ibu Edi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 1 Sokawera dan Bapak Gunadi, S.Pd., selaku Wali Kelas 6 SDN 1 Sokawera yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian di SDN 1 Sokawera tersebut.
6. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu setelah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah Subhannawata'ala. Aamiin. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi penulis dan secara umum bagi semua pembaca yang membacanya.

Penulis,