

**MENCIPTAKAN *GAMEPLAY* DINAMIS DENGAN MENERAPKAN *AI*
PADA *ENEMY* DAN *OBSTACLE* UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN PENGGUNA DALAM *GAME***

Skripsi



Disusun oleh

**Hikmalul A'la Syahrizaldy
21SA3085**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

**MENCIPTAKAN *GAMEPLAY* DINAMIS DENGAN MENERAPKAN *AI*
PADA *ENEMY* DAN *OBSTACLE* UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN PENGGUNA DALAM *GAME***

Skripsi

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



Disusun oleh

Hikmalul A'la Syahrizaldy

21SA3085

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

PERSETUJUAN

Skripsi

MENCIPTAKAN *GAMEPLAY* DINAMIS DENGAN MENERAPKAN *AI* PADA *ENEMY* DAN *OBSTACLE* UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM *GAME*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hikmalul A'la Syahrizaldy

21SA3085

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 17 Januari 2025

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Yuli Purwati, M.Kom.
NIDN. 0617078701

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 07 Februari 2025

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

**MENCIPTAKAN *GAMEPLAY* DINAMIS DENGAN MENERAPKAN *AI*
PADA *ENEMY* DAN *OBSTACLE* UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN PENGGUNA DALAM *GAME***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hikmalul A'la Syahrizaldy

21SA3085

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 07 Februari 2025

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

NIDN. 0611118204

Deuis Nur Astrida, M.Kom.

NIDN. 0611129001

Dani Arifudin, M.Kom.

NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 07 Februari 2025

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 : Hikmalul A'la Syahrizaldy
NIM : 21SA3085
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : MENCIPTAKAN *GAMEPLAY* DINAMIS
DENGAN MENERAPKAN *AI* PADA *ENEMY* DAN *OBSTACLE* UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM *GAME*

Dosen Pembimbing 1 : Yuli Purwati, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin, 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, 17 Januari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Hikmalul A'la Syahrizaldy
NIM. 21SA3085

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dengan memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad Sholallahu'alaihi Wasallam. Karya tulis ini dipersembahkan kepada mereka yang turut menyertai langkah peneliti :

1. Untuk keluarga tercinta, Bapak Wahid Rizaldy, Ibu Haryati, dan Adik Kamelya Putri Syahrizaldy terimakasih atas kasih sayang, doa yang tiada henti, dukungan moral dan material, serta pengorbanan yang tak terukur sepanjang hidup saya. Semoga skripsi ini menjadi wujud kecil dari rasa terima kasih saya kepada kalian.
2. Untuk Kakek Parno Sambudi dan Nenek Tumoninah yang selalu menyemangati dan menguatkan, terima kasih atas dukungan dan cinta kasih yang tak pernah berkurang. Kehadiran kalian adalah motivasi terbesar saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan selalu memberikan dukungan serta semangat membara.
4. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Ibu Yuli Purwati, M.Kom. dan Bapak Dani Arifudin, M.Kom. yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu kepada saya. Terima kasih atas setiap nasihat, kritik, dan motivasi yang telah

membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan beliau, perjalanan ini akan terasa sangat berat.

5. Terima kasih untuk seseorang. Terima kasih atas dukunganmu yang pada awalnya perjalanan ini hanya pencapaian akademis semata kini berubah menjadi lebih dari itu. Kehadiranmu adalah sumber semangat yang memberikan makna lebih dalam pada setiap upaya yang aku lakukan. Terimakasih telah menjadi bagian penting dalam perjalananku. Mari kita terus melangkah bersama menuju masa depan yang lebih indah.
6. Untuk teman-teman seperjuangan yang selalu ada di setiap suka dan duka, terimakasih telah menjadi pelita dalam gelap dan penyemangat di saat saya lelah. Kenangan kita selama perjalanan ini akan selalu menjadi bagian dari cerita hidup saya yang indah.
7. Untuk Universitas Amikom Purwokerto, tempat yang telah memberikan saya kesempatan untuk menimba ilmu, menggali potensi, dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga ilmu dan pengalaman yang saya peroleh di sini bisa menjadi bekal yang bermanfaat untuk masa depan.
8. Untuk diriku sendiri yang tak pernah menyerah meskipun langkah sering terasa berat. Terimakasih telah bertahan sejauh ini. Semoga perjalanan ini menjadi awal dari cerita yang lebih besar dan lebih bermakna di masa depan.

HALAMAN MOTTO

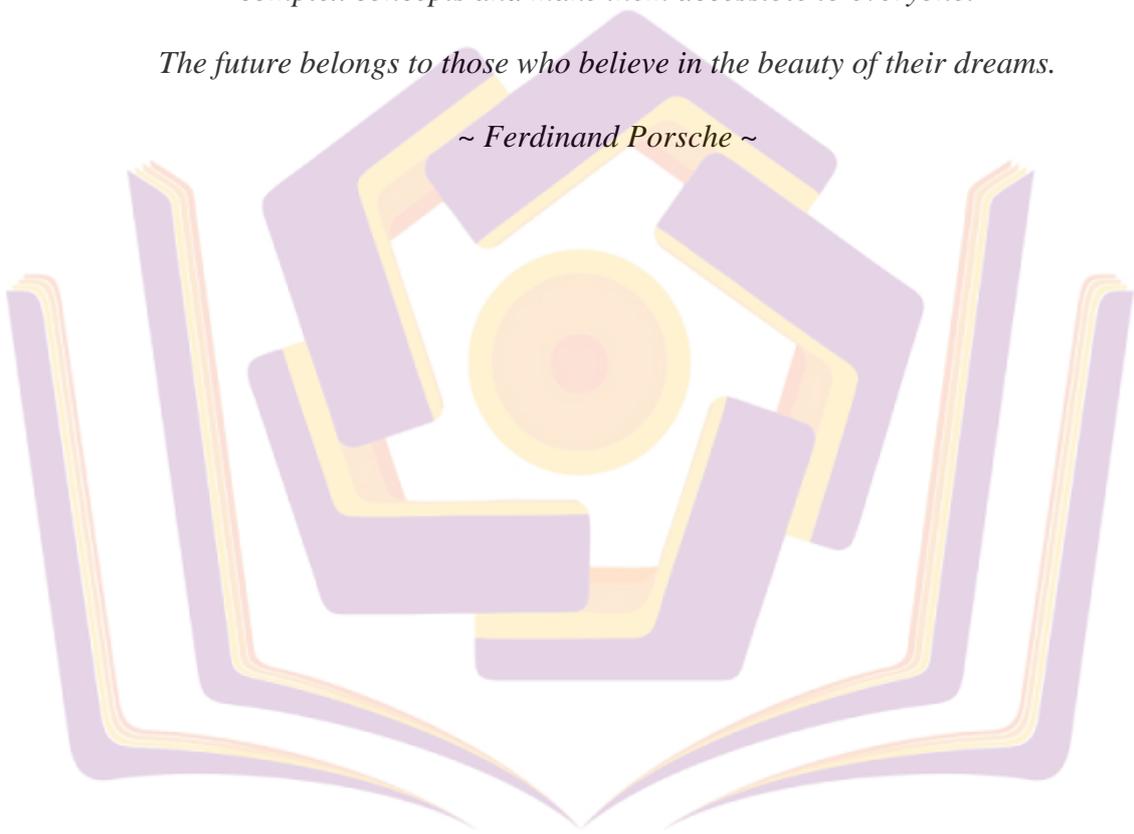
Satisfaction lies in the effort, not in the attainment. Therefore, full effort is full victory.

Quality is not an act, it is a habit.

The key to great design is not just in the details, but in the ability to simplify complex concepts and make them accessible to everyone.

The future belongs to those who believe in the beauty of their dreams.

~ Ferdinand Porsche ~



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Menciptakan *Gameplay* Dinamis Dengan Menerapkan *AI* Pada *Enemy* Dan *Obstacle* Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Dalam *Game*" Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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. Ibu Yuli Purwati, M.Kom., selaku dosen pembimbing 1 yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dani Arifudin, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Orang tua saya, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan doa yang tiada henti.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri saya sendiri maupun bagi pembaca secara umum.

Purwokerto, 17 Januari 2025

Penulis

