

**GAME EDUKASI TEBAK NAMA BUAH DAN HEWAN BERBAHASA  
INGGRIS BERBASIS *ANDROID*  
(Studi Kasus: TK Pertiwi Mersi)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Shinta Ayudyaningrum**

**12.11.0343**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2019**

**GAME EDUKASI TEBAK NAMA BUAH DAN HEWAN  
BERBAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*  
(Studi Kasus: TK Pertiwi Mersi)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Shinta Ayudyaningrum**

**12.11.0343**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2019**

**PERSETUJUAN**

**Skripsi**

**GAME EDUKASI TEBAK NAMA BUAH DAN HEWAN  
BERBAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID***

**(Studi Kasus: TK Pertiwi Mersi)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Shinta Ayudyaningrum**

**12.11.0343**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 12 Agustus 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Didit Suhartono, M.Kom.**

**NIDN. 0626018004**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 15 Agustus 2019

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer  
Dekan,**

**Kaprodi Teknik Informatika**

**Rahman Rosyidi, M.Kom.**  
**NIK. 2009.09.1.002**

**Didit Suhartono, M.Kom.**  
**NIK. 2016.10.1.028**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**GAME EDUKASI TEBAK NAMA BUAH DAN HEWAN  
BERBAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID***

**(Studi Kasus: TK Pertiwi Mersi)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Shinta Ayudyaningrum**

**12.11.0343**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 15 Agustus 2019

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

\_\_\_\_\_

**Sarmini , S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0610128503**

\_\_\_\_\_

**Didit Suhartono, M.Kom.**  
**NIDN. 0626018004**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 15 Agustus 2019

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan**

**Rahman Rosyidi, M.Kom.**  
**NIK. 2009.09.1.002**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

---

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Shinta Ayudyaningrum  
NIM : 12.11.0343  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Game Edukasi Tebak Nama Buah dan Hewan  
Berbahasa Inggris Berbasis Android (Studi  
Kasus: TK Pertiwi Mersi)  
Dosen Pembimbing 1 : Didit Suhartono, 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, 12 Agustus 2019

Yang menyatakan,

Bermaterai 6000
--------------------

**Shinta Ayudyaningrum**  
NIM. 12.11.0343

## **MOTTO**

Kegagalan bukan berarti terjatuh. Tetapi..

Menolak untuk bangkit.

Hal yang paling menyakitkan di dunia ini adalah

Ketika kita tidak bisa membahagiakan orang yang kita sayangi.

Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari

Betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah.

Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita

selalu menyesali apa yang belum kita capai.

## PERSEMBAHAN

Bismillahirohmannirohim Alhamdulillah hirobilalamin dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua saya yang telah mendukung sepenuhnya untuk menyelesaikan skripsi ini. Yang telah memberikan kasih sayang sepenuhnya kepada saya:

1. Untuk Papah mamah dan ibu yang menjadi motivasi buat saya supaya selalu menjadi anak yang patut di banggakan.
2. Untuk kakak saya dan adik saya yang tercinta.
3. Terima kasih untuk seseorang yang tersayang atas kasih sayang, perhatian dan kesabaranmu yang telah membantu, memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Saya persembahkan skripsi ini untuk yang selalu bertanya “Kapan skripsimu selesai?”. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baik skripsi adalah skripsi yang selesai ? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.

Teman satu kelas yang selalu kompak dan selalu menghibur satu sama lain, semoga pertemanan kita terus berlanjut dan semoga kita bisa sukses dan menjadi orang yang bermanfaat.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kasih sayang dan keberkahan tiada henti. Tidak lupa Sholawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat- Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar.

Karya tulis ini berjudul “Game Edukasi Tebak Nama Buah dan Hewan Berbahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus :TK Pertiwi Mersi)”. Sebagai bentuk penghargaan penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dalam proses penyelesaian Skripsi ini, antara lain kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan hidayah-Nya kepada saya dan senantiasa memberikan jalan keluar disetiap kesulitan yang saya hadapi selama saya menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Rahman Rosyidi, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Didit Suhartono, M.Kom., selaku Kaprodi Teknik Informatika dan dosen pembimbing skripsi ini, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memotivasi, saran serta arahan yang sangat baik, sehingga skripsi ini selesai.

5. Orang tua, kakak serta keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan.
6. Kepala Sekolah TK Pertiwi Mersi yang telah mendukung jalannya penelitian dengan memfasilitasi pengambilan data penelitian, sehingga penelitian dapat melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah *men-support* dan membantu tersusunnya Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan mempunyai banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penulis dan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semuanya.

Penulis,

Shinta Ayudyaningrum