

**PENDEKATAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT* DALAM  
PEMBUATAN DESAIN LENCANA ORISINAL DALAM  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI *E-LEARNING*  
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Zhafira Aryani Putri**

**21SA1105**

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

**2025**

**PENDEKATAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT* DALAM  
PEMBUATAN DESAIN LENCANA ORISINAL DALAM  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI *E-LEARNING*  
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Zhafira Aryani Putri**

**21SA1105**

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

**2025**

**PENDEKATAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT* DALAM  
PEMBUATAN DESAIN LENCANA ORISINAL DALAM  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI *E-LEARNING*  
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

**Skripsi**

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

Disusun oleh

**Zhafira Aryani Putri**

**21SA1105**

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

**2025**

# PERSETUJUAN

## Skripsi

**PENDEKATAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT* DALAM  
PEMBUATAN DESAIN LENCANA ORISINAL DALAM  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI *E-LEARNING*  
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zhafira Aryani Putri**

**21SA1105**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 13 Januari 2025

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 0611118204**

**M. Syaiful Amin, M.Kom.**  
**NIDN. 0622059002**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 31 Januari 2025

Mengetahui,

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

**Kaprodi Informatika**

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

**Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 2013.09.1.017**

**PENGESAHAN**

**Skripsi**

**PENDEKATAN *RESEARCH AND DEVELOPMENT* DALAM  
PEMBUATAN DESAIN LENCANA ORISINAL DALAM  
PENGEMBANGAN GAMIFIKASI *E-LEARNING*  
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zhafira Aryani Putri**

**21SA1105**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 31 Januari 2025

**Suliswaningsih, M.Kom.**  
**NIDN. 0602088501**

**Irma Darmayanti, M.Kom.**  
**NIDN. 0606059102**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 0611118204**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 31 Januari 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 di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Zhafira Aryani Putri  
NIM : 21SA1105  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pendekatan *Research And Development* Dalam Pembuatan Desain Lencana Orisinal Dalam Pengembangan Gamifikasi *E-Learning* (Studi Kasus : Universitas Amikom Purwokerto)  
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.  
Dosen Pembimbing 2 : M. Syaiful Amin, 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, 13 Januari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000
---------------------

**Zhafira Aryani Putri**  
NIM. 21SA1105

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar,

Yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, serta semangat yang tiada henti.

2. Teman – teman dalam Grup ELYSIUM

Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, suka, duka, dan selalu memberikan semangat dalam setiap langkah yang saya tempuh.

3. Teman – Teman Mahasiswa Seperjuangan

Kepada teman-teman yang selalu membantu, berbagi ilmu, serta menjadi teman diskusi yang luar biasa selama proses penyusunan skripsi ini.

4. Grup JKT45

Terima kasih telah memberikan semangat dan hiburan melalui setiap *setlist* dalam album *Pajama Drive*. Musik dan energi kalian telah menjadi penyemangat yang menemani saya dalam proses panjang penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan dukungan yang telah diberikan kepada saya mendapatkan balasan yang lebih baik. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud terima kasih dan penghormatan kepada kalian semua.

## HALAMAN MOTTO

"Aku manusia, aku berusaha, aku berdoa, Tuhan berkuasa."



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pendekatan *Research And Development* Dalam Pembuatan Desain Lencana Orisinal Dalam Pengembangan Gamifikasi *E-Learning* (Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)” dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Informatika di Universitas Amikom Purwokerto. Proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Kepala Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama masa penelitian.
4. Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., dan M. Syaiful Amin, M.Kom., selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan, masukan, dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di

masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang membutuhkan.

Purwokerto, 13 Januari 2025

Penulis

