

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “*FUSENA THE SPIRIT OF
PATRIOT*” MENGGUNAKAN METODE GAME
DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)**

Skripsi



Disusun oleh

**Jonathan Fajar Ardjuna Hadisiswoyo
21SA3096**

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

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “FUSENA THE SPIRIT OF
PATRIOT” MENGGUNAKAN METODE GAME
DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Jonathan Fajar Ardjuna Hadisiswoyo
21SA3096

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

2025

PERSETUJUAN

Skripsi

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “FUSENA THE SPIRIT OF PATRIOT” MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jonathan Fajar Ardjuna Hadisiswoyo

21SA3096

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 06 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 14 Agustus 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. 2014.02.1.108

PENGESAHAN

Skripsi

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “FUSENA THE SPIRIT OF
PATRIOT” MENGGUNAKAN METODE GAME
DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jonathan Fajar Ardjuna Hadisiswoyo

21SA3096

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 14 Agustus 2025

Argivan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Deuis Nur Astrida, M.Kom.
NIDN. 0611129001

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 14 Agustus 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 : Jonathan Fajar Ardjuna Hadisiswoyo

NIM : 21SA3096

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi “Fusena The Spirit of Patriot” Menggunakan Metode *Game Development Life cycle* (GDLC)

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.

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, 06 Agustus 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Jonathan Fajar Ardjuna H.

NIM. 21SA3096

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

- Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan dukungan, cinta, dan doa tanpa henti dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang tiada henti. Semoga kebahagiaan dan kesehatan selalu menyertai kalian.
- Dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesabaran yang luar biasa dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan.
- Teman-teman sejawat, yang selalu memberikan semangat dan dukungan, serta berbagi canda tawa yang membuat perjalanan ini lebih ringan dan penuh makna. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
- Universitas Indonesia, tempat di mana saya menimba ilmu dan mengembangkan potensi diri, serta tempat saya menemukan berbagai pengalaman berharga dalam dunia akademik.
- Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung saya, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyelesaikan tugas ini.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di masa depan.

HALAMAN MOTTO

"Pembangunan adalah perjuangan, dan perjuangan itu harus dilaksanakan dengan penuh kesungguhan."

Soeharto - 1966



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengembangan *Game* Edukasi “Fusena The Spirit of Patriot” Menggunakan Metode *Game Development Life cycle* (GDLC). Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku pembimbing utama, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penelitian ini. Terima kasih atas kesabaran dan perhatian yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen-dosen di Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama saya menempuh studi di Universitas Amikom Purwokerto.
3. Semua teman-teman dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moral dan teknis selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaannya dan saling berbagi ilmu yang sangat berharga.

4. Keluarga saya, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat yang tiada henti sepanjang perjalanan pendidikan saya, baik dalam suka maupun duka.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif, serta menjadi referensi yang berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Terlepas dari itu, saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan demi perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas segala perhatian, dukungan, dan kerjasamanya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Purwokerto, 06 Agustus 2025

Penulis