

**RANCANG BANGUN GAME HAPPY GARDENING TIGA DIMENSI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PERTANIAN
MENGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(Studi Kasus: SDN 4 Panusupan)**

Skripsi



Disusun oleh

Adi Puja Pangestu
22SA31A029

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

**RANCANG BANGUN GAME HAPPY GARDENING TIGA DIMENSI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PERTANIAN
MENGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(Studi Kasus: SDN 4 Panusupan)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Adi Puja Pangestu

22SA31A029

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

**RANCANG BANGUN GAME HAPPY GARDENING TIGA DIMENSI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PERTANIAN
MENGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(Studi Kasus: SDN 4 Panusupan)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Puja Pangestu

22SA31A029

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 13 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 20 Juli 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Kaprodi Teknologi Informasi

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

Dr. Rujianto Eko Sputro, M.Kom.
NIK. 2014.02.1.018

PENGESAHAN

Skripsi

**RANCANG BANGUN GAME HAPPY GARDENING TIGA DIMENSI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PERTANIAN
MENGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*
(Studi Kasus: SDN 4 Panusupan)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Puja Pangestu

22SA31A029

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juli 2026

Chyntia Raras Ajeng Widiawati, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0630039401

Ilham Albana, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0610128902

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

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 20 Juli 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan**

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Adi Puja Pangestu
NIM : 22SA31A029
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Happy Gardening Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Pertanian Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (Studi Kasus : SDN 4 Panusupan)
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, 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, 13 Juni 2026

Yang menyatakan,

Adi Puja Pangestu
NIM. 22SA31A029

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tua, Tarmadi Dikam dan Dasinah, yang telah memberikan cinta, semangat, doa, dukungan moral dan material dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan rezeki-Nya serta membalas segala kebaikan di akhirat kelak, aamiin.
2. Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Seluruh dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan motivasi selama masa perkuliahan.
4. Pihak Sekolah Dasar Negeri 4 Panusupan yang telah mendukung, membantu, dan menyediakan tempat pelaksanaan penelitian ini.
5. Seluruh teman-teman yang telah memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama proses pengerjaan skripsi maupun perkuliahan.

HALAMAN MOTTO

"Success is the product of daily habits, not once-in-a-lifetime transformations."

(James Clear, Atomic Habits)



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah melimpahkan seluruh rahmat, kasih sayang, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya tulis ini sebagai tugas akhir dengan lancar. Tidak lupa sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya hingga akhir kelak. Amin.

Skripsi dengan judul "Rancang Bangun Game Happy Gardening 3D Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Pertanian Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Sarjana. Dalam penyusunan skripsi ini, secara langsung maupun tidak langsung penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan, pengarahan, dan doa yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Assoc. Prof. Dr. Berlilana M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi.

4. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, pikiran, dan tenaga dalam membimbing penulis menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh staf pengajar (Dosen) Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmunya selama penulis menuntut ilmu.
6. Bapak Nur Cahyo Trihadidin, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 4 Panusupan yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
7. Bapak Teguh Prayitno, S.Pd.SD. selaku Wali Kelas VI SDN 4 Panusupan yang telah membantu kelancaran penelitian.
8. Keluarga besar penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan serta masih banyak kekurangan dan kesalahan baik dari segi isi maupun sistematika penulisannya. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, penulis sangat membutuhkan dukungan dan sumbangsih pemikiran berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Purwokerto, 18 Juni 2026

Penulis