

**RANCANG BANGUN GAME SIMULASI KEHIDUPAN “LIFESIM -
INDIE LIFE SIMULATOR” DALAM KONTRIBUSI MANUSIA
BERMASYARAKAT BERPENDIDIKAN
MENGEDEPANKAN SDGS
(Studi Kasus: SMKN 1 Purwokerto)**

Skripsi



Disusun oleh

Ari Eka Putragani
22SA31A023

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

**RANCANG BANGUN GAME SIMULASI KEHIDUPAN “LIFESIM -
INDIE LIFE SIMULATOR” DALAM KONTRIBUSI MANUSIA
BERMASYARAKAT BERPENDIDIKAN
MENGEDEPANKAN *SDGS*
(Studi Kasus: SMKN 1 Purwokerto)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Ari Eka Putragani

22SA31A023

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

**RANCANG BANGUN GAME SIMULASI KEHIDUPAN “LIFESIM -
INDIE LIFE SIMULATOR” DALAM KONTRIBUSI MANUSIA
BERMASYARAKAT BERPENDIDIKAN
MENGEDEPANKAN SDGS
(Studi Kasus: SMKN 1 Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Eka Putragani

22SA31A023

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 26 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Banu Dwi Putranto, M.Kom.
NIDN. 0621058705

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 Saputro, M.Kom.
NIK. 2014.02.1.018

PENGESAHAN

Skripsi

**RANCANG BANGUN GAME SIMULASI KEHIDUPAN “LIFESIM -
INDIE LIFE SIMULATOR” DALAM KONTRIBUSI MANUSIA
BERMASYARAKAT BERPENDIDIKAN
MENGEDEPANKAN SDGS
(Studi Kasus: SMKN 1 Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Eka Putragani

22SA31A023

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juli 2026

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.

NIDN. 0606029101

Suliswaningsih, M.Kom.

NIDN. 0602088501

Dani Arifudin, M.Kom.

NIDN. 0609109202

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 : Ari Eka Putragani
NIM : 22SA31A023
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun *Game* Simulasi Kehidupan
“LifeSim - Indie Life Simulator” dalam
Kontribusi Manusia Bermasyarakat
Berpendidikan Mengedepankan *SDGs*
Dosen Pembimbing 1 : Dani Arifudin, M.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : Banu Dwi Putranto, 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, 26 Juni 2026

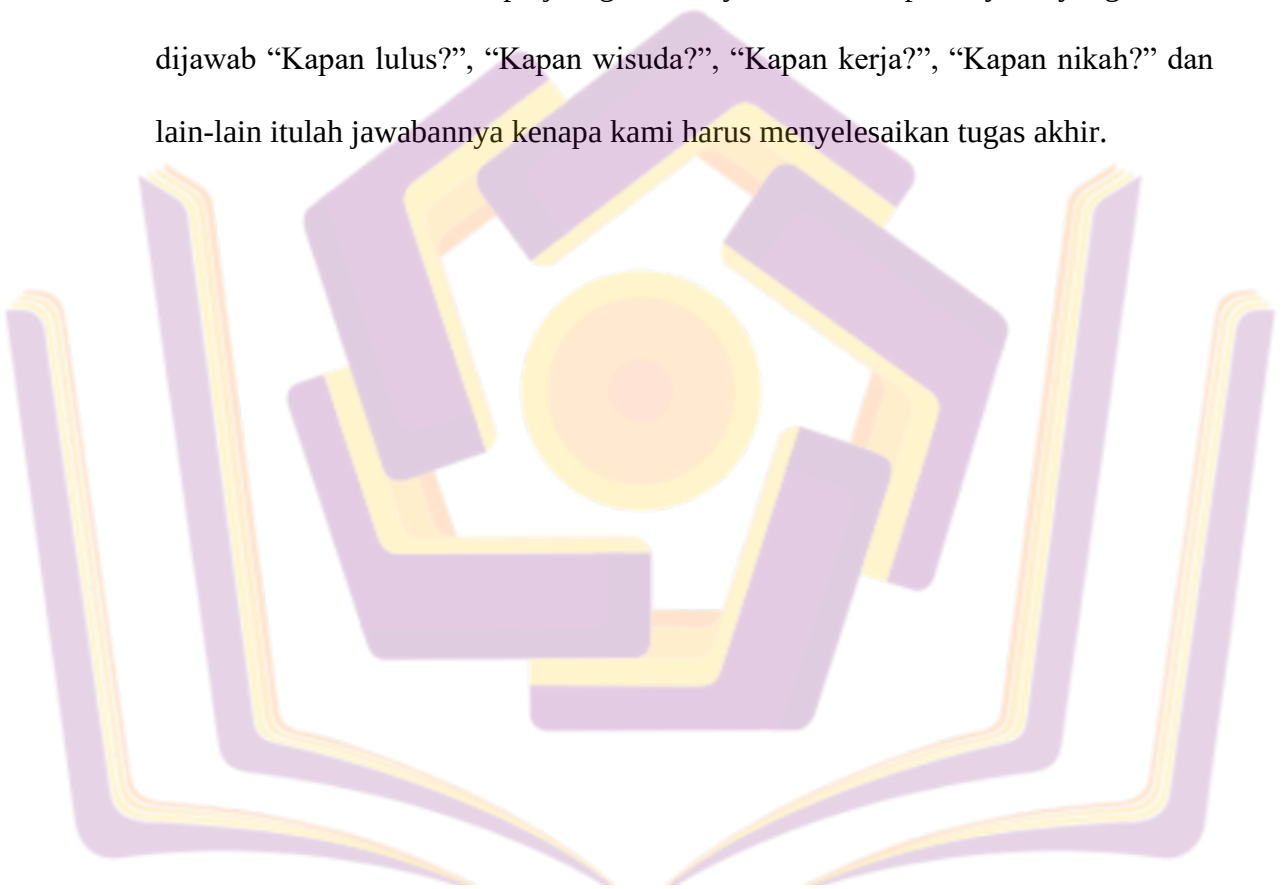
Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Ari Eka Putragani
NIM. 22SA31A023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, yang telah tersampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, maka detik ini dengan resmi publish dan hadirnya skripsi ini. Kami memberikan terima kasih dengan mempersembahkan skripsi ini khususnya bagi dosen, orang tua, teman-teman, bestie, dan rekan-rekan seperjuangan lainnya, termasuk pertanyaan yang belum dijawab “Kapan lulus?”, “Kapan wisuda?”, “Kapan kerja?”, “Kapan nikah?” dan lain-lain itulah jawabannya kenapa kami harus menyelesaikan tugas akhir.



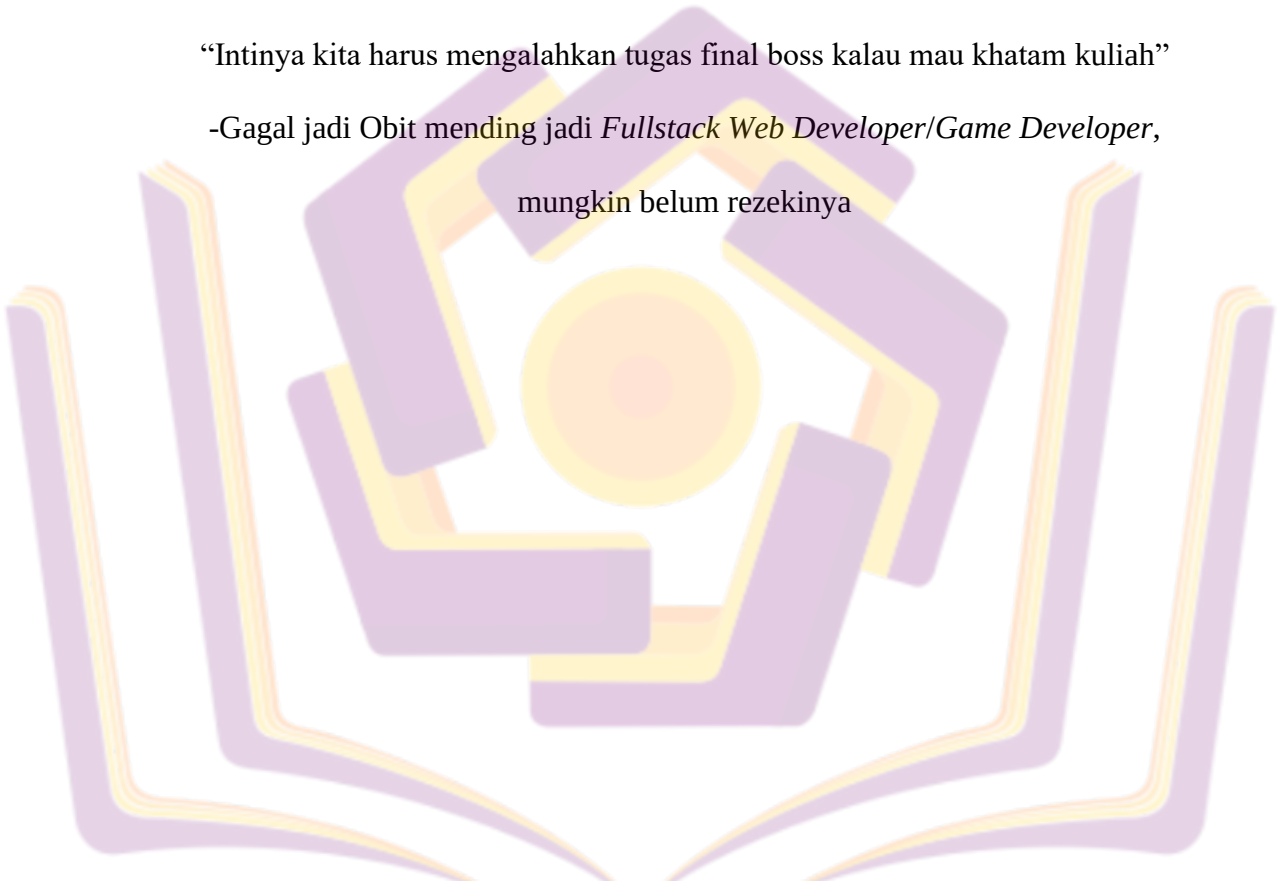
HALAMAN MOTTO

“Sedia apel emas sebelum pergi ke neraka ibaratkan sedia payung sebelum hujan.”

“Inget, analisis data/buat project seperti mempersiapkan alat dan bahan untuk mengalahkan ender dragon, ngerjain skripsi bagaikan nyari end portalnya, sedangkan sidang skripsi sama dengan menaklukkan ender dragon”

“Intinya kita harus mengalahkan tugas final boss kalau mau khatam kuliah”

-Gagal jadi Obit mending jadi *Fullstack Web Developer/Game Developer*, mungkin belum rezekinya



KATA PENGANTAR

Puji syukur yang telah tersampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, dan juga telah menurunkan rezeki bagi kita semua, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tujuan untuk melengkapi tugas-tugas akhir. Tema yang dipilih untuk skripsi ini adalah Rancang Bangun *Game* Simulasi Kehidupan “LifeSim - Indie Life Simulator” Dalam Kontribusi Manusia Bermasyarakat Berpendidikan Mengedepankan *SDGs* dalam ekosistem pengembangan aplikasi permainan terutama *BitLife - Life Simulator* yang notabene permainan berjenis simulasi dengan konsep format berbasis teks.

Skripsi ini tidak terlepas dari beragam kegiatan yang dilakukan di Universitas Amikom Purwokerto dan dijadikan untuk salah satu bahan pengajuan diri untuk menyelesaikan studi pada semester 8 di Fakultas Ilmu Komputer guna mencapai gelar Sarjana Komputer. Penyusunan skripsi ini termasuk didukung oleh berbagai pihak yang terkait. Makanya Penulis memberikan terima kasih dengan mempersembahkan kepadanya:

1. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku reviewer skripsi dan ketua Program Studi Teknologi Informasi.
2. Bapak Dani Arifudin, M.Kom. dan Bapak Banu Dwi Putranto, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah membekali ilmu tak terhingga dan mengajarkan kami selama kuliah di Universitas Amikom Purwokerto dari maba hingga lulus.
4. Seluruh staff pengajar, BAA, dan staff perpustakaan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto yang telah membantu kami dalam hal administrasi dan mencari referensi yang dibutuhkan.
5. Orang tua, Bapak/Ibu tercinta, yang telah memberikan dukungan baik secara fisik maupun mental dan selalu mendoakan kami agar diberikan kemudahan dalam segala hal urusan dan menyemangatnya.
6. Adik dari penulis kedua tercinta, yang bersamaan studi di program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Purwokerto, terima kasih engkau telah memberikan semangat dan informasi untuk pernah dapat mengikuti MBKM di semester 6.
7. Teman-teman kelas yang sedang berkuliah reguler di program studi Teknologi Informasi angkatan 2022 maupun yang magang MBKM selalu memberikan semangat dan dukungan bagi kita semua, baik teman sekelas maupun kelas lain. Semoga kita bisa berkumpul kembali di keesokan hari kelak dengan kemajuan kita masing-masing.
8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan, saya sangatlah berterima kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sepenuhnya sempurna. Termasuk saran dan kritik sangat membangun penulis guna menyempurnakan hasil

karya ini. Semoga dengan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terpengaruh.

Purwokerto, 22 September 2025

Penulis

