

**RANCANG BANGUN GAME 2D EDUKATIF TENTANG MENJAGA
KEBERSIHAN LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK SISWA
SMP NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN
METODE GDLC**

Skripsi



Disusun oleh

Riefki Fattah Alvero
22SA31A031

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

2026

**RANCANG BANGUN GAME 2D EDUKATIF TENTANG MENJAGA
KEBERSIHAN LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK SISWA
SMP NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN
METODE GDLC**

Skripsi

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



Disusun oleh

Riefki Fattah Alvero

22SA31A031

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

RANCANG BANGUN *GAME* 2D EDUKATIF TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK SISWA SMP NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN METODE GDLC

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riefki Fattah Alvero

22SA31A031

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 23 Juli 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dr. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.
NIDN. 0618028602

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 08 Agustus 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 2D EDUKATIF TENTANG MENJAGA
KEBERSIHAN LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK SISWA
SMP NEGERI 1 WANGON MENGGUNAKAN
METODE GDLC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riefki Fattah Alvero

22SA31A031

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 08 Agustus 2026

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

Agung Prasetyo, M.Kom.
NIDN. 0412037602

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

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 08 Agustus 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 : Riefki Fattah Alvero
NIM : 22SA31A031
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun *Game* 2D Edukatif Tentang
Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah
Untuk Siswa SMP Negeri 1 Wangon
Menggunakan Metode GDLC

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Dhanar Intan Surya Saputra, 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, 23 Juli, 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Riefki Fattah Alvero
NIM. 22SA31A031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabil'alamin

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, atas semua keridhoan-Nya dan izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, serta penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang sudah membantu, membimbing, mendoakan, menyemangati penulis. Oleh karena itu penulis ingin mempersembahkan karya tulis ini kepada :

1. Kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
2. Kepada orang tua yang telah memberikan dukungan, serta doa agar dimudahkan dalam segala urusannya sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik.
3. Keluarga yang sudah memberikan motivasi kepada penulis agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Teman teman yang sudah menemani, membantu, dan memberi saran kepada penulis semasa mengerjakan skripsi ini baik susah maupun senang sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

HALAMAN MOTTO

Jika kamu merasa lelah, maka istirahatlah jangan terlalu memaksa jika bisa
diselesaikan dikemudian hari:)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun *Game* 2D Edukatif tentang Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah untuk Siswa SMP Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode GDLC”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
2. Dr. Rujianto Eko Saputro M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto.
3. Dr. Dhanar Intan Surya Saputra M.Kom., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. M. Syaiful Amin, M.Kom., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Tim Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, guru, dan siswa SMP Negeri 1 Wangon yang telah memberikan izin, informasi, dan bantuan selama proses penelitian.

7. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Purwokerto, 15 Juli 2026

Penulis