

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI GAME ALKITAB
INTERAKTIF UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

STEVANI ARGIANI

18.11.2219

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI GAME ALKITAB
INTERAKTIF UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

STEVANI ARGIAN TI

18.11.2219

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI *GAME* ALKITAB
INTERAKTIF UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY

yang disusun dan diajukan oleh

STEVANI ARGIANTI

18.11.2219

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

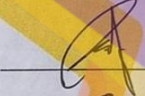

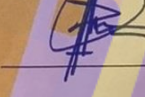
**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI *GAME* ALKITAB
INTERAKTIF UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY**

yang disusun dan diajukan oleh

STEVANI ARGIANTI

18.11.2219

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2023

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom</u> NIK. 190302281		
<u>Moch Farid Fauzi, M.Kom</u> NIK. 190302284		
<u>Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT</u> NIK. 190302289		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Stevani Argianti**
NIM : **18.11.2219**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Aplikasi Edukasi Game Aliktab Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Android Menggunakan Unity

Dosen Pembimbing : **Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Stevani Argianti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih Tuhan Yesus atas kasih karunia-Mu yang tiada terkira, puji syukur karena engkau selalu menjaga dan membimbing langkahku, sehingga dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Edukasi Game Alkitab Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Android Menggunakan Unity”. Dengan begitu skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Keluarga saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik materi maupun non materi.
2. Bapak Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan membantu kelancaran tugas akhir saya.
3. Kepada Bapak Pdt. Y.Yimkim selaku Gembala Sidang Gereja GPI Simpang Sanurian yang telah memberikan ijin dan kak Fransiska Suwen selaku guru sekolah minggu yang telah membantu kelancaran penelitian.
4. Temanku Citra, Nida dan teman kelas 18 Informatika 06.
5. Terimakasih untuk saya yang sudah bertahan sampai titik ini, meskipun lulus tidak tepat waktu setidaknya saya sudah berjuang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan berkat, serta kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian sebagai syarat kelulusan.

Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, dan merupakan bukti bahwa telah menyelesaikan jenjang perkuliahan strata satu dan memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada semua yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung diantaranya :

1. Bapak dan Mamak yang selalu memberikan semangat, doa dan nasihat.
2. Bapak Arifiyanto Hadonegoro, S.Kom, MT selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan dan masukan sehingga penelitian penulis dapat diselesaikan.
3. Citra, Gempur, dan Kintan yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
4. Saudara Arnold Tandipau yang telah membantu memberikan semangat dan selalu ada disetiap proses penyusunan skripsi.

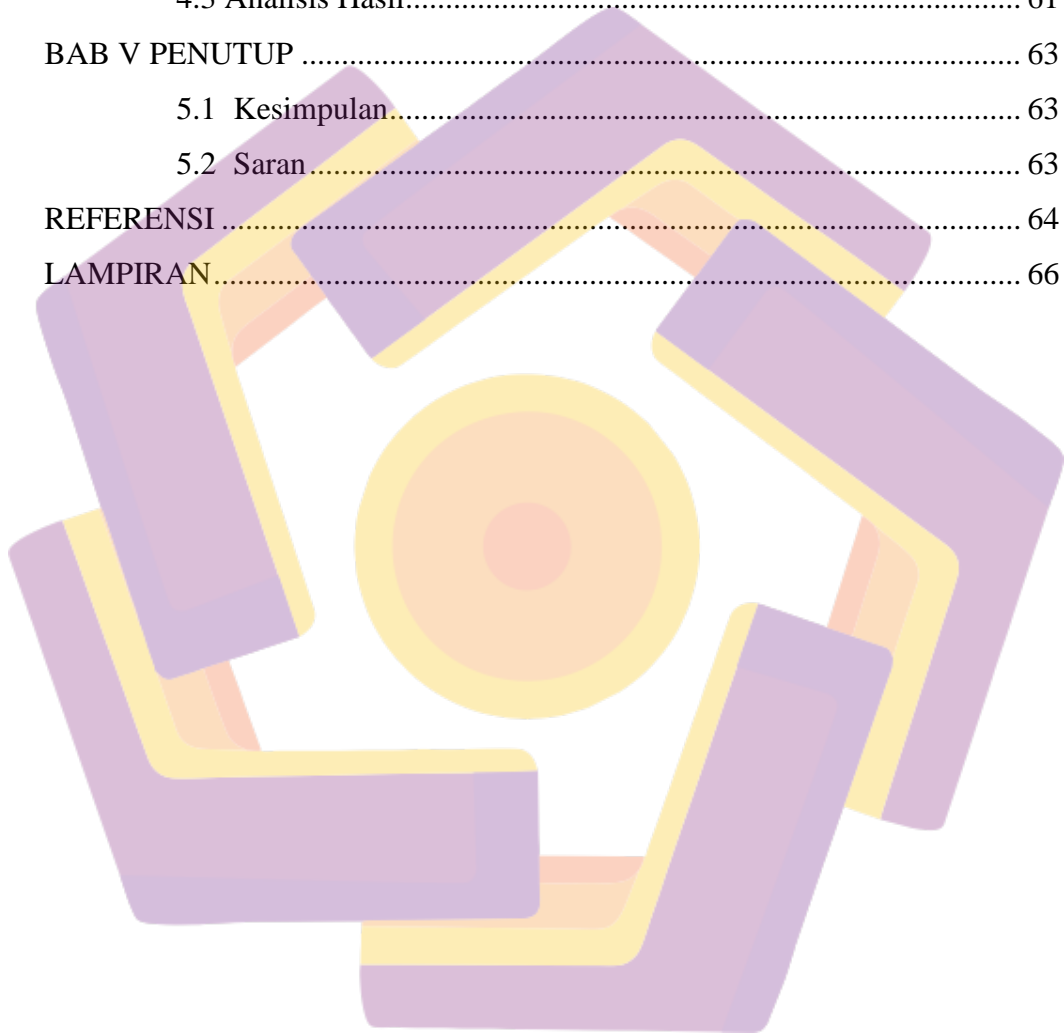
Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah.....	16
1.4 Tujuan Penelitian.....	16
1.5 Manfaat Penelitian.....	16
1.6 Sistematika Penulisan.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Studi Literatur.....	18
2.2 Dasar Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Objek Penelitian	33
3.2 Alur Penelitian.....	33
3.3 Penjelasan Alur Penelitian.....	34
3.4 Analisis	36
3.5 Perancangan.....	40
3.6 Evaluasi Sistem	47
3.7 Implementasi	47

3.8 Analisis Hasil	48
3.9 Dokumentasi.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Implementasi	49
4.2 Testing	55
4.3 Analisis Hasil.....	61
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
REFERENSI	64
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

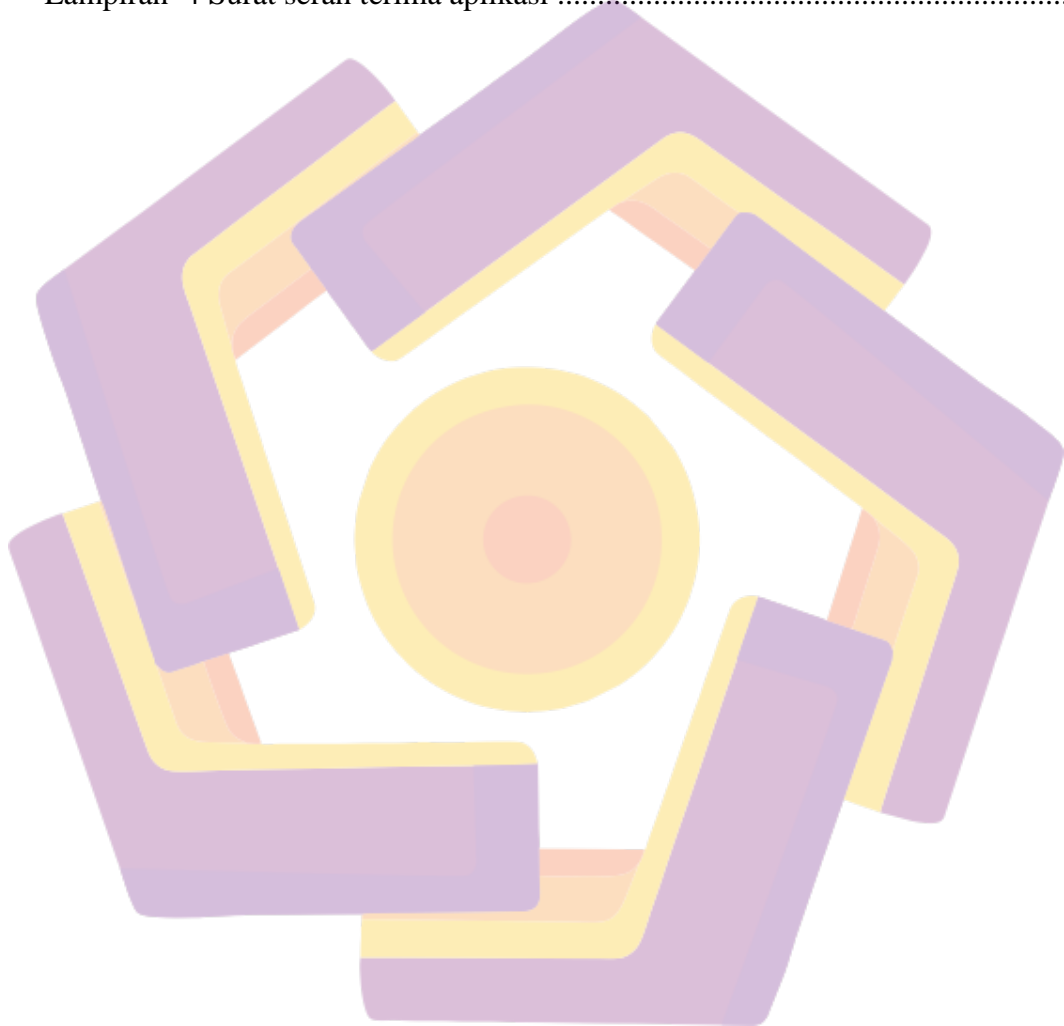
Tabel 2.1 Keaslian penelitian.....	20
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	29
Tabel 3.1 List wawancara	35
Tabel 3.2 kebutuhan perangkat keras.....	38
Tabel 3.3 Kebutuhan perangkat keras (<i>user</i>)	38
Tabel 3.4 Kebutuhan perangkat lunak	38
Tabel 3.5 <i>User interface</i>	44
Tabel 4. 1 Pengujian Halaman Main Menu	55
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Materi	56
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Game.....	57
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Quiz	57
Tabel 4.5 Pengujian Halaman Tentang.....	58
Tabel 4.6 Pengujian Halaman keluar	58
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner.....	59
Tabel 4.8 Grafik perkembangan nilai siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus MDLC	28
Gambar 2.2 <i>Use case diagram</i> secara umum.....	32
Gambar 3.1 Alur Penelitian	34
Gambar 3.2 <i>Use case diagram</i>	41
Gambar 3.3 Karakter.....	46
Gambar 3.4 Background	47
Gambar 4.1 Latihan soal	49
Gambar 4.2 Quiz.....	50
Gambar 4.3 Penyusunan User Interface.....	51
Gambar 4.4 Desain karakter.....	51
Gambar 4.5 Proses perekaman dengan Iphone XR.....	52
Gambar 4.6 Menambahkan modul android.....	53
Gambar 4.7 Script main menu	53
Gambar 4.8 Tampilan materi	54
Gambar 4.9 <i>Script game</i>	54
Gambar 4.10 Script Quiz	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai sebelum menggunakan aplikasi	66
Lampiran 2 Nilai setelah menggunakan aplikasi	67
Lampiran 3 Pengujian	67
Lampiran 4 Surat serah terima aplikasi	68



INTISARI

Saat ini belajar mengajar menggunakan metode konvensional atau penyampaian materi menggunakan alat bantu belajar yang sederhana dirasa kurang efektif dan tidak jarang menimbulkan kebosanan yang dirasakan anak-anak pada saat proses belajar mengajar. Anak-anak di zaman yang telah maju sekarang ini lebih senang bermain dengan gadget, sehingga memungkinkan diwujudkan aplikasi alat bantu ajar cerita Alkitab interaktif untuk anak sekolah minggu yang efektif dan menyenangkan. Metode perancangan yang digunakan pada penelitian adalah metode Penelitian Tindakan Kelas, akan mempermudah untuk mengembangkan aplikasi di waktu mendatang. Aplikasi ini akan disesuaikan dengan kurikulum yang sudah ditentukan oleh gereja dan sudah diterapkan dengan baik pada anak sekolah minggu gereja GPI Simpang Sanurian sehingga dapat membantu anak-anak sekolah minggu belajar dan meningkatkan pemahaman anak pada materi cerita Alkitab yang diberikan.

Kata kunci: *Gereja, Android, Interaktif, Alkitab, Sekolah Minggu*

ABSTRACT

Currently teaching and learning using conventional methods or delivering material using simple learning aids is considered less effective and often causes boredom for children during the teaching and learning process. Children in today's advanced era prefer to play with gadgets, making it possible to create effective and fun interactive Bible story teaching aids for Sunday school children. The design method used in this research is the Classroom Action Research method, which will make it easier to develop applications in the future. This application will be adapted to the curriculum that has been determined by the church and has been well implemented for GPI Simpang Sanurian church Sunday school children so that it can help Sunday school children learn and improve children's understanding of the Bible story material provided.

Keywords: *Church, Android, Interactive, Bible, Sunday School*

