

**KLASIFIKASI FITUR GAME EDUKASI BERDASARKAN
KEBUTUHAN PENGGUNA MENGGUNAKAN MODEL KANO**

JALUR SCIENTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

HANIFAH APRILIA

21.82.1215

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

**KLASIFIKASI FITUR GAME EDUKASI BERDASARKAN KEBUTUHAN
PENGGUNA MENGGUNAKAN MODEL KANO**

JALUR SCIENTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi SI Teknologi Informasi



disusun oleh

HANIFAH APRILIA

21.82.1215

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

i

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**Klasifikasi Fitur Game Edukasi Berdasarkan Kebutuhan Pengguna
Menggunakan Model Kano**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanifah Aprilia

21.82.1215

Tanggal, 11 Maret 2025
Dosen Pembimbing,



Rizky, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

Klasifikasi Fitur Game Edukasi Berdasarkan Kebutuhan Pengguna
Menggunakan Model Kano

yang disusun dan diajukan oleh

Hanifah Aprilia

21.82.1215

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Maret 2025

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Haryoko, S.Kom., M.Cs.</u> NIK. 190302286		
<u>Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302390		
<u>Rizky, S.Kom., M.Kom.</u> NIK. 190302311		

Skripsi Non Reguler ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Maret 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hanifah Aprilia
NIM : 21.82.1215

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Klasifikasi Fitur Game Edukasi Berdasarkan Kebutuhan Pengguna Menggunakan Model Kano

Dosen Pembimbing : Rizky, S.Kom., M.Kom.

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, 11 Maret 2025

Yang Menyatakan,



10000
METERAI
KEMPU
186AAX18098695

Hanifah Aprilia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada mama saya Anna Fitri Amin, kakek dan nenek saya Muslich dan Mingsriyati yang telah memberikan dukungan moral, materi, dan doa selama penulis menempuh pendidikan S1. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar dan teman-teman yang memberikan dukungan penuh, sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terakhir untuk diri sendiri yang telah menyelesaikan perjalanan skripsi ini walaupun dengan segala rintangan dan masalah yang di hadapi. Semua jatuh bangunmu, hal yang biasa angan dan pertanyaan, waktu yang menjawabnya berikan tenggat waktu, bersedihlah secukupnya rayakan perasaanmu sebagai manusia.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, hidayat, dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Klasifikasi Fitur Game Edukasi Berdasarkan Kebutuhan Pengguna Menggunakan Model Kano”.

Penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa dukungan dan bantuan dari individu yang telah memberikan pengarahan untuk mengerjakan skripsi ini. Oleh karena penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Alfatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Amikom Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Rizky, S.Kom., M.kom., selaku dosen pembimbing
5. Anna Fitri Amin, selaku mama penulis terima kasih kepada beliau atas segala bentuk semangat, doa dan perjuangan yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat selama ini meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati dalam menghadapi penulis yang keras kepala.
6. Muslich dan Mingsriyati, kakek dan nenek penulis yang telah menjadi tempat berteduh sejak langkah pertama kujejakkan. Dari tangan kalianlah aku belajar arti kehidupan, kesabaran, dan cinta tanpa pamrih. Kalian telah membesarkanku dengan kebijaksanaan, kasih sayang, dan pengorbanan yang tiada tanding.
7. Dini Puspita Rahmadani, adik penulis terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menepuh pendidikan selama ini. Tumbuhlah menjadi versi yang paling hebat.
8. Kepada teman-teman penulis terima kasih selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Terakhir untuk diri saya sendiri. Hanifah Aprilia terima kasih telah bertahan dan berjuang sampai saat ini atas banyaknya harapan dan Impian yang harus diwujudkan. Terima kasih untuk selalu percaya bahwa segala niat baik dan harapan akan diberi kemudahan.

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
INTISARI.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
PENDAHULUAN.....	2
METODE PENELITIAN.....	3
1.1 Tahapan penelitian.....	3
1.2 Fitur dan element game.....	4
1.3 Model Kano.....	4
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	7
KESIMPULAN DAN SARAN.....	13
DAFTAR PUSTAKA.....	14
LAMPIRAN.....	16

INTISARI

Game edukasi memiliki berbagai fitur yang dapat meningkatkan proses pembelajaran, namun banyaknya fitur ini harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini menganalisis fitur dalam game edukasi berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan model Kano. Peneliti mencari bagaimana Model Kano dapat diterapkan untuk mengklasifikasikan fitur permainan edukasi berdasarkan preferensi pengguna, dan bagaimana hasil analisis Kano dapat membantu pengembang dalam mengarahkan pengembangan fitur untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Metode penelitian ini melibatkan analisis literatur terkait, survei kebutuhan pengguna, dan penerapan Model Kano untuk mengklasifikasikan fitur permainan edukasi. Peneliti membandingkan kebutuhan fitur game oleh guru dan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fitur yang signifikan antara guru dan mahasiswa, hal ini dapat dilihat dari klasifikasi yang dihasilkan oleh Model Kano.

Kata Kunci: Klasifikasi, Model Kano, Identifikasi

ABSTRACT

Educational games have various features that can improve the learning process, but the number of these features must be adjusted to user needs to improve learning effectiveness. This study analyzes features in educational games based on user needs using the Kano model. Researchers are looking for how the Kano Model can be applied to classify educational game features based on user preferences, and how the results of the Kano analysis can help developers in directing feature development to improve user satisfaction. This research method involves analyzing related literature, surveying user needs, and applying the Kano Model to classify educational game features. Researchers compare the needs of game features by teachers and students. The results of the study show that there are significant differences in features between teachers and students, this can be seen from the classification produced by the Kano Model.

Keywords: Classification, Kano Model, Identification

