

**RANCANGAN PEMBANGUNAN GAME BELAJAR IQRA
BERBASIS ANDROID PADA SD IT AL-KHANSA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMAD ICHSAN AT LIS

18.11.2277

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**RANCANGAN PEMBANGUNAN GAME BELAJAR IQRA
BERBASIS ANDROID PADA SD IT AL-KHANSA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMAD ICHSAN AT LIS

18.11.2277

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANGAN PEMBANGUNAN GAME BELAJAR IQRA BERBASIS
ANDROID PADA SD IT AL-KHANSA**

yang disusun dan diajukan oleh
MUHAMAD ICHSAN ATGIS

18.11.2277

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANGAN PEMBANGUNAN GAME BELAJAR IQRA BERBASIS ANDROID PADA SD IT AL-KHANSA

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMAD ICHSAN ATLAS

18.11.2277

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.

NIK. 190302287

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.

NIK. 190302281

Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUHAMAD ICHSAN ATLIS

NIM : 18.11.2277

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

RANCANGAN PEMBANGUNAN GAME BELAJAR IQRA BERBASIS ANDROID PADA SD IT AL-KHANSA

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, 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, 21 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Muhamad Ichsan Atlis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat kelulusan dalam rangka mendapatkan gelar Sarjana Komputer Program S-1 Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari banyak bimbingan dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan hormat kepada :

1. Kedua orang tua serta keluarga besar saya, terima kasih atas doa dan dukungan selama ini.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom beserta jajaran nya.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Arif Akbarul Huda, M.Kom. dan Bapak M.Tofa Nurcholis, M.Kom. selaku dosen penguji yang sudah memberikan masukan dan saran dalam menyempurnakan penyusunan skripsi ini.

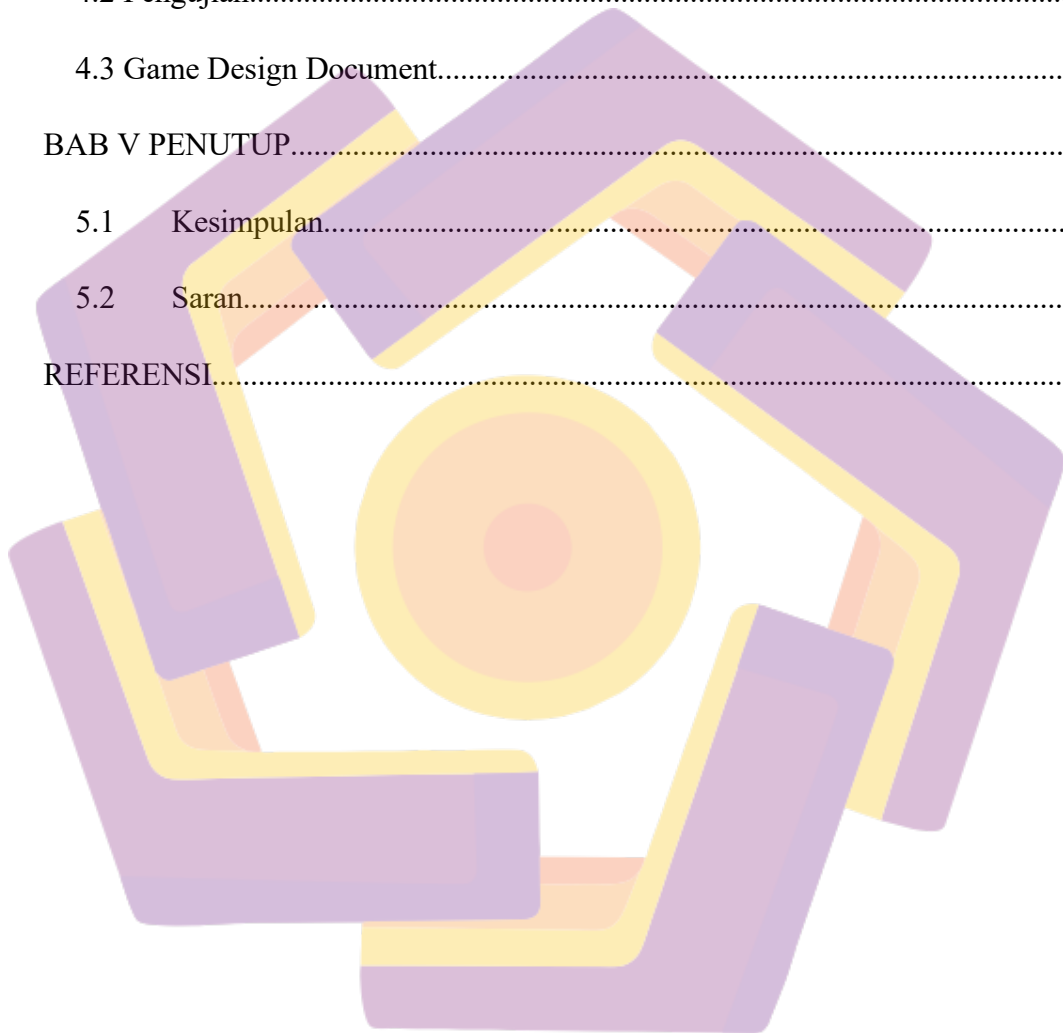
Yogyakarta, 21 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Objek Penelitian.....	16

DAFTAR ISI	
3.3	Alat dan Bahan..... 17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 19	
4.1	Implementasi..... 19
4.2	Pengujian..... 24
4.3	Game Design Document..... 30
BAB V PENUTUP..... 39	
5.1	Kesimpulan..... 39
5.2	Saran..... 39
REFERENSI..... 40	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Software.....	17
Tabel 3.2 Hardware untuk pembangunan.....	18
Tabel 3.3 Hardware untuk pengujian.....	18
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dan Skor Permainan.....	25
Tabel 4.2 Penilaian Ahli.....	29
Tabel 4.3 Karakter.....	31
Tabel 4.4 Reward dan penalties.....	32
Tabel 4.5 mekanisme permainan.....	33
Tabel 4.6 Level Permainan.....	33
Tabel 4.7 Skor.....	34
Tabel 4.8 Desain.....	34
Tabel 4.9 Kontrol.....	35
Tabel 4.10 Visualisasi.....	36
Tabel 4.11 Music.....	37
Tabel 4.12 User Interface.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 4.1 Scene menu.....	19
Gambar 4.2 menu level.....	20
Gambar 4.3 Scene permainan.....	21
Gambar 4.4 Scene permainan.....	21
Gambar 4.5 kuis.....	22
Gambar 4.6 Scene permainan.....	23
Gambar 4.7 permainan selesai.....	23
Gambar 4.8 chart persentase tingkat kesulitan penggunaan game.....	27
Gambar 4.9 chart persentase tingkat ketertarikan penggunaan game.....	27
Gambar 4.10 chart persentase tingkat emosional penggunaan game.....	28

INTISARI

Penurunan dan rasa bosan anak-anak dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional atau tradisional. Berpengaruh pada tingkat pemahaman anak-anak pada SD IT Al-Khansa. Penelitian ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran pada SD IT Al-Khansa dengan cara memasukkan teknologi game. Penelitian ini menggunakan metode *Indie Game Development* yang bersifat fleksible dalam urutan pembuatan game tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah anak-anak menggunakan game sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Game, Indie Game Development, Pemahaman.*



ABSTRACT

Children's boredom and frustration with conventional or traditional learning methods have impacted their understanding at Al-Khansa Islamic Elementary School. This study aims to support the learning process at Al-Khansa Islamic Elementary School by incorporating game technology. This study used the Indie Game Development method, which offers flexibility in the sequence of game development. The results showed an increase in children's understanding after using games as a learning tool.

Keyword: *Game, Indie Game Development, Understand*

