

PENGEMBANGAN GAME TRADISONAL GOBAK SODOR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Pada Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri



Disusun Oleh :

RAMADHAN BAYU AJI

NPM : 19.1.03.02.0139

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

Ramadhan Bayu Aji

NPM : 19.1.03.02.0139

Judul:

PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 04 Juli 2024

Pembimbing 1



Danang Wahyu Widodo, SP. M. Kom
NIDN. 0720117501

Pembimbing 2



Danar Putra Pamungkas, M. Kom
NIDN. 0708028704

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

RAMADHAN BAYU AJI

NPM: 19.1.03.02.0139

Judul:

“PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR”

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

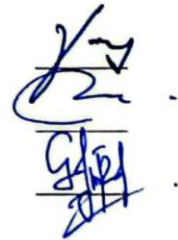
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Danang Wahyu Widodo, S.P., M.Kom
2. Penguji 1 : Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom
3. Penguji 2 : Lilia Sinta Wahyuniar, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FTIK

Dr. Sufistiono, M.Si.
NIDN. 0007076801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Ramadhan Bayu Aji

Jenis Kelamin : Laki - laki

Tempat/tgl. lahir : Kabupaten Indramayu, 06 Desember 2000

NPM : 19.1.03.02.0139

Fak/Jur./Prodi. : FTIK/ S1 Teknik Informatika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



RAMADHAN BAYU AJI

NPM : 19.1.03.02.0139

MOTTO

“Tanpa tujuan dan arah, keberanian dan usaha saja tidak cukup.”

(John F.Kennedy)

“Berjalan pelan-pelan tidak apa-apa selama kamu tidak pernah menyerah.”

(Confucius)

“Orang-orang yang percaya pada indahnya mimpi mereka akan memiliki masa
depan.”

(Eleanor Roosevelt)

ABSTRAK

Ramadhan Bayu Aji Pengembangan permainan Gobak Sodor, Skripsi, TI, FTIK
UN PGRI Kediri 2024.

Kata Kunci: 3D, Era Digital, Gobak Sodor, Tingkatan Kesulitan

Permainan gobak sodor adalah kegiatan kelompok yang jarang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak-anak. Selain itu, ada ciri-ciri karakter positif lainnya yang ditemukan dalam permainan Gobak Sodor yang bermanfaat bagi anak muda, seperti nilai-nilai integritas, kecerdasan, ketahanan, demokrasi, kepedulian, kepatuhan, dan tanggung jawab.

Tujuan dari penelitian ini adalah Supaya Permainan gobak sodor ini tidak dilupakan di kalangan anak-anak maupun orang dewasa perlu ada nya inovasi yang lebih menarik dan mudah dimainkan mengingat permainan gobak sodor memiliki aspek-aspek moral di dalam nya maka di kembangkan lah aplikasi permainan gobak sodor.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Pengembangan Game Tradisional Gobak Sodor menunjukan hasil yang baik. Dengan ada implementasi permainan Gobak Sodor ini anak-anak maupun orang dewasa bisa lebih mengembangkan motorik kasar secara optimal. Pada game ini memiliki 3 tingkatan kesulitan, setiap kesulitan tersebut maka pemain mampu mempunyai strategi agar memenangkan permainan pada tingkatan kesulitan tersebut tingkatan kesulitan mudah yang menjadi dominan di dimainkan karena lebih mudah di mainkan tidak hal nya seperti tingkatan kesulitan susah.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah tuhan Yang Maha Kuasa. Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan izin Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan ini skripsi ini dibuat dengan judul “PENGEMBANGAN GAME GOBAK SODOR” skripsi ini dibuat guna untuk memenuhi sebagai mana syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada Kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Sulistiono Selaku Dekan Fakultas Teknik yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
4. Risa Helilintar, M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
5. Bapak Danang Wahyu Widodo, S.P.M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Bapak Danar Putra Pamungkas, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingannya.

7. Ucapan Terima Kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak menyelesaikan proposal skripsi ini.

Diakui bahwa masih ada banyak masalah dengan skripsi ini, sehingga koreksi, kritik, dan rekomendasi dari orang yang berbeda sangat dihargai. disertai dengan harapan yang tulus bahwa skripsi ini akan bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi pendidikan.

Kediri, 15 Juli 2024



Ramadhan Bayu Aji

NPM. 19.1.03.02.0139

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Identifikasi Masalah.	16
C. Rumusan Masalah.	16
D. Batasan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian.....	17
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	17
G. Metodologi Penelitian.....	18
H. Jadwal Penelitian.....	19
I. Sistematika Penulisan.	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM GAME.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
B. Game Overview	Error! Bookmark not defined.

C. Target User	Error! Bookmark not defined.
D. Genre <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
E.	
Mekanik.....	Error! Bookmark not defined.
F. Screen Flow	Error! Bookmark not defined.
G. Story dan Karakter.....	Error! Bookmark not defined.
H. <i>Game World</i>	Error! Bookmark not defined.
I. Karakter utama	Error! Bookmark not defined.
J.	
NPC.....	Error! Bookmark not defined.
K. Sistem Kontrol	Error! Bookmark not defined.
L. Artificial Intelligence.....	Error! Bookmark not defined.
M. Spesifikasi Teknis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL.....	Error! Bookmark not defined.
A. Implementasi Game Document (GDD)	Error! Bookmark not defined.
B. Implementasi High Concept Document (HCD) ..	Error! Bookmark not defined.
C. Implementasi Character Design Document	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan Game.....	Error! Bookmark not defined.
E. Pembahasan Aset Grafis Game	Error! Bookmark not defined.
F. Pembahasan Artificial Intellegence	Error! Bookmark not defined.
G. Analisis Hasil Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	i
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian	7
Tabel 4. 1 Asset	26
Tabel 4. 2 Suara Permainan	27
Tabel 4. 3 Data Nilai Responden.....	35
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Responden	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Coding Unity.....	10
Gambar 3. 1 Logo Game.....	15
Gambar 3. 2 Screen Flow	18
Gambar 3. 3 Kostum Karakter.....	20
Gambar 3. 4 Karakter Penyerang (Yoso).....	21
Gambar 3. 5 Karakter Penjaga (Didi)	21
Gambar 3. 6 Sistem kontrol	21
Gambar 4. 1 Halaman Utama	23
Gambar 4. 2 Tingkatan Permainan.....	24
Gambar 4. 3 High concept wallpaper	25
Gambar 4. 4 Sistem Visual	26
Gambar 4. 5 Karakter Penjaga.....	28
Gambar 4. 6 Karakter Pelari	29
Gambar 4. 7 Sudut pandang game	30
Gambar 4. 8 Implementasi metode A*	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gaya hidup, hiburan, dan budaya baru dibawa ke Indonesia seiring dengan kuatnya gelombang globalisasi. Hal ini tentu saja memengaruhi kehidupan sosial dan budaya masyarakat, termasuk permainan tradisional. Di lapangan, bagaimanapun, budaya permainan tradisional semakin diabaikan, yang bisa mengakibatkan kepunahannya. Ini jauh dari apa yang diharapkan.

Permainan gobak sodor adalah kegiatan kelompok yang jarang terjadi dalam kegiatan sehari-hari, terutama dengan anak-anak. Selain itu, permainan Gobak Sodor menanamkan nilai-nilai integritas, kecerdasan, ketahanan, demokrasi, kepedulian, ketaatan, dan tanggung jawab—semua hal ini bagus untuk anak muda.

Dengan mengikuti perkembangan jaman maka permainan gobak sodor harus ikut serta mengikuti era digital pada saat ini, seperti halnya permainan-permainan yang lain yang menggunakan aplikasi. Maka permainan gobak sodor mulai dikembangkan ke versi aplikasi permainan supaya permainan gobak sodor tidak punah dan diminati semua kalangan baik yang muda maupun dewasa.

Supaya Permainan gobak sodor ini tidak dilupakan di kalangan anak-anak maupun orang dewasa perlu adanya inovasi yang lebih menarik dan mudah dimainkan

kan mengingat permainan gobak sodor memiliki aspek-aspek moral di dalam nya maka di kembangkan lah aplikasi permainan gobak sodor.

Game ini diadopsi dari permainan aslinya dan dikembangkan menjadi aplikasi permainan 3 Dimensi pada game ini memiliki sedikit perubahan aturan bermain dan mekanik game dengan demikian tidak mengurangi aspek-aspek moral yang terdapat pada game, perubahan pada permainan dikarenakan pada saat ini kalangan orang dewasa maupun anak-anak gemar bermain game melalui ponsel maka permainan ini di buat agar mudah di pahami dan dimainkan serta mendorong kalangan orang dewasa maupun anak-anak agar melestarikan permainan gobak sodor tidak sekedar di ponsel saja melainkan bisa menerapkan permainan secara langsung di lapangan sehingga permainan tidak dilupakan.

Penelitian yang di lakukan Ervan Julianus, eka wahyu hidayat, Heni Sulastri dari univeraitas Siliwangi pada tahun 2020. Hasil penelitian ini para peneliti berhasil mengimplementasikan permainan tersebut pada basis android atau desktop.

Moh Salimi, Dwi Margono, Cucuk Wawan Budiarto, dan Yusfia Hafid Aristyaagam melakukan penelitian pada tahun 2023. Hasil pada penelitian ini menunjukan bahwa media ini dapat digunakan melestarikan budaya permainan tradisional.

Pada tahun 2023, Noorlela Marcheta, Aulia Rieqy Firhan, dan Iwan Sonjaya melakukan penelitian. Hasil pada penelitian ini peneliti berhasil menerapkan metode yang di terapkan sehingga peneliti mengimplemen-tasikan media pembelajaran sangat baik dengan perolehan persentase hasil pengujian sebesar 84,39%.

Penelitian yang di lakukan Noorlela marcheta, Richard Abdul Kareem dari Polteknik Negeri Jakarta pada tahun 2023. Pada penelitian ini menghasilkan permainan ini sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis mobile sebagai alat bantu para guru dan siswa dalam memperkenalkan permainan tradisional.

Pada tahun 2020, Mochamad Delfiki Solihin dan Amelia Trianasari melakukan penelitian. Menurut temuan penelitian tersebut, diharapkan dengan mengembangkan versi game klasik berbasis Android seperti Gobak Sodor, Lomba Karung, dan Rangku Alu, anak-anak bisa punya cara berbeda untuk memainkannya meskipun mereka tidak bisa bertemu langsung. Mengingat penjelasan yang disebutkan sebelumnya, peneliti berencana untuk melakukan studi tentang 'Pengembangan Permainan Gobak Sodor' dengan harapan baik anak-anak maupun orang dewasa akan memainkan permainan ini secara digital agar para pemain tidak melupakannya.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Dampak globalisasi terhadap permainan tradisional Gobak Sodor, sehingga saya ingin menciptakan inovasi agar permainan Gobak Sodor tidak ditinggalkan.
2. Minat anak terhadap permainan tradisional masih kurang, sehingga saya ingin membuat inovasi agar permainan Gobak Sodor dapat menarik minat anak-anak sehingga tertarik untuk mencoba memainkannya.

C. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan permainan Gobak Sodor ke dalam bentuk game modern?
2. Bagaimana mengubah permainan tradisional gobak sodor ke dalam bentuk game menggunakan metode 3 Dimensi.

D. Batasan Masalah

1. Pengembangan model permainan tradisional gobak sodor ke dalam bentuk game mobile.
2. Permainan game gobak sodor dimainkan dan mengenal aspek-aspek moral

yang ada di permainan gobak sodor baik anak-anak maupun orang dewasa.

3. Pengembangan game gobak sodor yang berupa game strategi berbasis *Role Playing Game* (RPG) dengan menggunakan aplikasi UNITY.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan permainan Gobak sodor ke dalam bentuk game modern.
2. Mengubah permainan tradisional Gobak Sodor ke dalam bentuk game menggunakan metode 3D.

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.

1. Manfaat Praktis

Dengan versi digital, dimaksudkan agar semua orang—anak-anak maupun dewasa—bisa terus bermain permainan gobak sodor.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Kajian yang seperti ini juga dapat dijadikan salah satu sarana dalam memperkenalkan game tradisional gobak sodor.

b. Bagi Peneliti Lain

Bisa terus mengembangkan game tradisional gobak sodor agar lebih menarik dan tampilan game lebih bervariasi tingkatan kesulitan pada game.

G. Metodologi Penelitian.

Metode penelitian ini adalah langkah – langkah yang dilakukan untuk dilakukan untuk penelitian . Adapun langkah yang dimulai dari tahap :

1. Identifikasi Masalah

Menganalisa masalah apa yang terjadi pada sekitar yang akan dijadikan topik penelitian.

2. Studi Literatur

Merupakan langkah untuk mencari ide ataupun sumber penelitian di internet untuk meneliti permasalahan di sekitar.

3. Observasi

mengumpulkan informasi dengan memeriksa beberapa sumber penelitian untuk menentukan apa yang diperlukan untuk studi ini.

4. Analisa Sistem

Merupakan Teknik pemecahan suatu masalah yang diteliti dengan memilih masalah yang ingin kamu diskusikan.

5. Rancangan Sistem

Guna untuk merancang pembuatan desain program yang akan di teliti agar sesuai struktur perkodingan dan UI di dalamnya.

6. Pembuatan Sistem

Mengaplikasikan metode-metode yang diteliti sehingga menjadi suatu pemograman.

7. Uji Coba dan Evaluasi Sistem

Menguji coba program yang di buat dan mengevaluasi program-program yang teridikasi error.

8. Penyusunan Laporan

Tahap akhir yaitu mengimplementasikan progam-program yang telah di rancang menjadi suatu laporan.

H. Jadwal Penelitian.

Jadwal berikut diikuti selama kurang lebih enam bulan periode penelitian dan pengembangan untuk game ini :

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian	Bulan Ke-																							
	1				2				3				4				5				6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Indentifikasi Masalah																								
Studi Literatur																								
Observasi																								
Analisa sitem																								
Perancangan																								
Pembuatan sistem																								
Uji coba & Evaluasi Sitem																								
Penyusunan laporan																								

I. Sistematika Penulisan.

Berikut adalah daftar isi dari ke lima bab yang menyusun skripsi ini:

BAB 1 PENDAHULUAN.

Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, definisi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, manfaat, dan kegunaan, metode penelitian, dan sistematika penulisan semuanya tercakup dalam bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.

Bab ini berbicara tentang landasan teori, tinjauan literatur, dan desain sistem. Desain sistem dan landasan teori penelitian dibahas di sini.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM.

Analisis sistem, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, dan desain sistem dibahas dalam bab ini.

BAB IV HASIL DAN EVALUASI.

Lembar kerja, implementasi program, Pengujian Sistem, Hasil, dan Evaluasi Hasil semuanya tercantum dalam bab ini.

BAB V PENUTUP.

Ini adalah bab terakhir yang berisi saran dan harapan untuk kesempurnaan penelitian serta kesimpulan atau ringkasan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, Yunifa Miftachul, dkk. (2021). Membangun Scoring System Game Multiplayer berbasis Blockchain dengan Unity 3D. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Julianus, E., Hidayat, E., W., & Sulastris, H. (2020). *Android-Based Traditional Game*. Jurnal Informatika Dan Sains (JISA) – Vol 3 No 1.

Marcheta, N., & kareem, R. A. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. Jurnal on education – Vol 6 No. 1: 222-229.

Marcheta, N., Firhan, A. R., & Sonjaya, I. (2023). Optimalisasi Media Pembelajaran Pada Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia “VINANES”. *Jurnal Of Education* – Vol 6 No 1 : 5297-5302.

Mohamad Saefudin, Sudjiran, Soegijanto Jurnal Ilmiah SIKOMTEK, Volume : 13 No. 1, Februari 2023, ISSN : 1412-95589.

Solihin, M. D., & Trianasari, A. (2020) Kumpulan Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video Game Berbasis Android Berjudul Traditional Olympic. Jurnal Esensi Infomko- Vol 4 No 2.

Sulimi Dkk. (2023). *3D Cooperative Multiplayer Online Game Design As Introduction To Gobak Sodor Traditional Sport Game : Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran – Vol 9 No 4 : 1334-1334.

LAMPIRAN

1. Berita acara



BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Ramedhen Bayu Aji
 NPM : 19103.02.0139
 Fak/Jur/Prodi : Teknik Informatika
 Alamat Rumah : Jln. Welirang Utara no 6 Mayapada
 Alamat email : hulomar62@gmail.com
 No. Telp./HP : 087 886 110 193
2. DOSEN PEMBIMBING I : Danang Wahyu Widada, S.P.M.kom
 Alamat Rumah : Jl. Sersan Bahrin 177 kota Kediri
 Alamat email : danangwahyuwidada@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP : 082257563956
3. DOSEN PEMBIMBING II : Danar Putra Purnamas, M.kom
 Alamat Rumah : Jl. Teuku Umar no. 77 Jombang
 Alamat email : Danar@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP : 085 730 697 983
4. JUDUL KTI : PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GObak SODOR

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : 9 Maret - 21 Juli 2024
2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	Senin	10.00 - 11.00	Kantor Yayasan
	Rabu	13.00 - 14.30	Kantor Yayasan
Pembimbing II	Selasa	10.00 - 11.00	Kantor Prodi Informatika
	Rabu	10.00 - 11.00	Kantor Prodi Informatika

3. Kemajuan Bimbingan

2. Tambah Dosis Ketua Dongui



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
 LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
 Kampus 1 Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
 Website: www.ip2m.unpkediri.ac.id, Email: lemit@unpkediri.ac.id

LEMBAR REVISI

NAMA : Ramadhan Bayu Aji
NPM : 19.1.03.02.0139
FAK - PRODI : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Teknik Informatika
JUDUL : PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR

[illegible]

Kediri, 15 Juli 2024
Ketua Penguji

✓

Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom
NIDN.0720117501

RENTAN NILAI			
85-100	= A	60-64	= C+
80-84	= A-	55-59	= C
75-79	= B+	40-54	= D
70-74	= B	0-39	= E
65-69	= B-		

3. Lembar Revisi Penguji 1

 **UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**
 Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM)
 Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp. (0354) 771576, Fax. 771576
 Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lemit@unpkediri.ac.id

LEMBAR REVISI

NAMA : Ramadhan Bayu Aji
 NPM : 19.1.03.02.0139
 FAK - PRODI : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer – Teknik Informatika
 JUDUL : PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR

NO	MATERI	REVISI
1.	Kutipan : Format kutipan disesuaikan dengan KTI ✓	
2.	Rata letak pembahasan & uji coba sistem terbalik	
3.	Pembahasan → perlu ditambahkan semua menu yang ada di game	capture dari
4.	Tabel uji coba sistem diperbaiki	
5.	AI → Dibahas di Bab II dan pembahasan	

Kediri, 15 Juli 2024

Penguji 1

29/129


Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom
 NIDN. 0710018501

RENTAN NILAI

85-100	= A	60-64	= C+
80-84	= A-	55-59	= C
75-79	= B+	40-54	= D
70-74	= B	0-39	= E
65-69	= B-		

4. Lembar Revisi Penguji 2



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
 LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA KOMUNITAS (LPPH)
 Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64117) Telp. (0354) 771576, Fax. 771576
 Website: www.lp2m.unpkediri.ac.id, Email: lenit@unpkediri.ac.id

LEMBAR REVISI

NAMA : Ramadhan Bayu Aji
 NPM : 19.1.03.0139
 FAK - PRODI : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer - Teknik Informatika
 JUDUL : PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR

NO	MATERI	REVISI
1.	Abstrak	penulisan abstrak sesuai KTI
2.	Bab I sampai bab I	spasi doble / 2 spasi
3.	Bab II	ketipisan sesuaikan KTI
4.	Bab III hal 19	diberi nama Tabel 2 kepala tabel.
5.	Daftar Pustaka	spasi & jarak pd daftar pustaka sesuaikan KTI
All Revisi 24/7		

Kediri, 15 Juli 2024

Penguji 2

Lili Salsa Wahyuniar, M.Pd
 NIDN. 0705129001

RENTAN NILAI			
85-100	= A	60-64	= C+
80-84	= A-	55-59	= C
75-79	= B+	40-54	= D
70-74	= B	0-39	= F
65-69	= B-		

5. Lembar Persetujuan

Skripsi oleh:

Ramadhun Bayu Aji

NPM : 19.1.03.02.0139

Judul:

PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 04 Juli 2024

Pembimbing 1



Danang Wahyu Widodo, SP. M.Kom
NIDN. 0720117501

Pembimbing 2



Danar Putra Pamungkas, M.Kom
NIDN. 0708028704

6. Lembar Pernyataan

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Ramadhan Bayu Aji

Jenis Kelamin : Laki - laki

Tempat/tgl. lahir : Kabupaten Indramayu, 06 Desember 2000

NPM : 19.1.03.02.0139

Fak/Jur./Prodi. : FTIK/ S1 Teknik Informatika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



RAMADHAN BAYU AJI

NPM : 19.1.03.02.0139

7. Lembar Pengesahan

Skripsi oleh:

RAMADHAN BAYU AJI
NPM: 19.1.03.02.0139

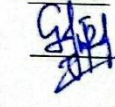
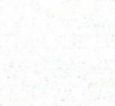
Judul:

"PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR"

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua	: Danang Wahyu Widodo, S.P., M.Kom	  
2. Penguji 1	: Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom	
3. Penguji 2	: Lilia Sinta Wahyuniar, M.Pd	

Mengetahui,
Dekan FTIK


Dr. Sufistiono, M.Si.
 NIDN. 0007076801

iii

8. SIMILARITY



Universitas Nusantara PGRI Kediri
UPT. PERPUSTAKAAN, PUBLIKASI DAN INOVASI
 Alamat: Kampus 1, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76 Kota Kediri 64112
 Telp. (0354) 771576, (0354) 771503, (0354) 771495, Fax. (0354) 771576
 Website: <http://ppi.unpkediri.ac.id/> Email: perpustakaan@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS SIMILARITY

Ketua UPT Perpustakaan, Publikasi dan Inovasi Universitas Nusantara PGRI Kediri menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama Mahasiswa : RAMADHAN BAYU AJI
 NPM : 19103020139
 Program Studi : S1-Teknik Informatika

Judul Karya Ilmiah:

"PENGEMBANGAN GAME TRADISIONAL GOBAK SODOR"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal 30% *similarity* sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada setiap subbab naskah Laporan **Tugas Akhir/Skripsi/Tesis** yang disusun.
 Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kediri, 05 Agustus 2026
 Ka UPT PPI,



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A