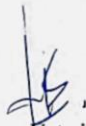


Lampiran 2 Pengesahan Penguji

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

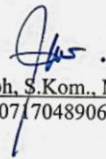
Skripsi oleh Elang Krisna Ajiyanto dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Selasa, 23 juli 2024

Tim Penguji



Erny Untari, M.Pd.
NIDN. 0717037602

Penguji I



Saifulloh, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0717048906

Penguji II



Latjuba Sofyana STT, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0714029102

Penguji III

Menyetujui,
Dekan Fakultas Teknik



Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202

Mengetahui,
Kaprodik Teknik Informatika



Latjuba Sofyana STT, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0714029102

Lampiran 3 Validasi Pustaka



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
Kampus Pusat Jalan Setiabudi No.85 Madiun Jawa Timur
63118
Telepon : 0351-462986 Faks. 0351-459400
Email : rektoratunipma.ac.id
Website : www.unipma.ac.id

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Elang Krisna Ajiyanto
NIM : 2005101092
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Dosen Pembimbing : Saifulloh, S.Kom., M.Kom.
Judul : Rancang Bangun *Game Rpg* Petualangan Joko Seger Berbasis *Windows*.

No.	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Affandi, Egi, and Trinanda Syahputra. 2018. "J-SISKO TECH Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD Pemodelan Uml Manajemen Sistem Inventory." <i>Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD</i> 1(2):14-25.	14	17	OK	
2.	Ahmadi, Mahmud, Sekar Dwi Ardianti, and Ika Ari Pratiwi. 2021. "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus." <i>Progres Pendidikan</i> 2(1):1-6. doi: 10.29303/prospek.v2i1.55.	1	10	OK	
3.	Aji, Hafidz Pudyastawa, and Nur Rochmah DPA, , S.T, M.Kom. 2020. "Analisis Perbandingan Website Digilib Dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS." <i>Jurnal Buana Informatika</i> 11(1):63. doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.	65 66	38	OK	

4.	Amalia, Rezha Nur, Ragil Setia Dianingati, and Eva Annisaa'. 2022. "Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi." <i>Generics: Journal of Research in Pharmacy</i> 2(1):9-15. doi: 10.14710/genres.v2i1.12271.	10	25	OK	
5	Ariyana, Renna Yanwastika, Erma Susanti, and Prita Haryani. 2022. "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif." <i>INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi</i> 1(3):321-31. doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.	324	23	OK	
6	Dewi Sulistiyarini, Dochi Ramadhani, and Febrianto Sabirin. 2021. "Developing Serious Video Games for Data Communication Courses." <i>JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan</i> 23(1):11-22. doi: 10.21009/jtp.v23i1.18324.	18	12	OK	
7	Eldiana, Novia Frisda, and Novita Eka Muliawati. 2019. "Pengembangan Game 'COC' RPG Maker Mv Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kpk Pembelajaran Matematika Berperan Penting Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Seseorang Mampu Menguasai Berbagai Pengetahuan Dan Memungkinkan Mereka Untuk Memecahkan Masa." 5(2).	150 - 169	28	OK	
8	Fitriyani, Riski Eka, and Sekreningsih Nita. 2021. "Implementasi Game Edukasi 'BaCovi' Basmi Covid Berbasis Android Dengan RPG Maker Engine." 507-19.	508	12	OK	
9	Ganney, Paul S. 2022. <i>Web Programming I</i> .	65	14	OK	
10	Ghaliyah, Sabila Firyal, Erwin Harahap, and Farid H. Badruzzaman. 2022. "Optimalisasi Keuntungan Produksi Sambal Menggunakan Metode Simpleks Berbantuan Software QM." <i>Bandung Conference Series: Mathematics</i> 2(1):9-16. doi: 10.29313/bcsm.v2i1.1388.	10	16	OK	
11	Hinderer Sova, Deborah, and Jakob Nielsen. 2010. "234 Tips and Tricks for Recruiting the Right Users as Participants in Usability Studies."	6	26	OK	

12	Ilhamdi, Yuriansyah, and Yesi Novaria Kunang. 2021. "Analisis Malware Pada Sistem Operasi Windows Menggunakan Teknik Forensik." <i>Bina Darma Conference on Computer Science</i> 3:256-64.	256	16	OK	
13	Ir. Yuniar Supardi. n.d. <i>Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript & Node.js. (2020). Ukraina: Elex Media Komputindo. Elex Media Komputindo.</i>	2	14	OK	
14	Julianto, Simatupang, and Sianturi Setiawan. 2019. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online." <i>Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan</i> 3(2):11-25.	16	18	OK	
15	Mawalia, Khefti Al. 2020. "The Impact of the Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality." <i>Indonesian Journal of Social Sciences</i> 12(2):49. doi: 10.20473/ijss.v12i2.22908.	49-61	27	OK	
16	Moh Muthohir, S. Kom. M. 2021. <i>Mudah Membuat Web Bagi Pemula (Menenal Html,Html5,Css & Java Script).</i>	68	15	OK	
17	Mutiara, Raden, and P. Tommy Y. S. Suyasa. 2021. "Rancangan Kuesioner Lima Aspek Mindfulness." <i>Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni</i> 5(2):495-501.	495	25	OK	
18	Nova, Icmi Santry, and Aan Putra. 2022. "Eksplorasi Etnomatematika Pada Cerita Rakyat." <i>Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika</i> 2(1):67-76. doi: 10.31980/plusminus.v2i1.1497.	70	10	OK	
19	Pertama, Pande Putra. 2019. "Digital Informasi Kehadiran Status Dosen ITB STIKOM Bali Berbasis Web." <i>Research : Computer, Information System & Technology Management</i> 2(2):64. doi: 10.25273/research.v2i02.5223.	65	17	OK	
20	Pratama, Arista, Asif Faroqi, and Eka Prakarsa Mandyartha. 2021. "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)." <i>Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika</i> 8(1):31-38. doi: 10.21107/edutic.v8i1.12195.	34	70	OK	

21	Putra, Dede Wira Trise, and Rahmi Andriani. 2019. "Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD." <i>Jurnal Teknolf</i> 7(1):32. doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.	33	20	OK	
22	Rahayu, Woro Isti, Ravi Rahmatul Fajri, and Parhan Hambali. 2021. <i>Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan - Google Books</i> . Kreatif.	21	6	OK	
23	Rahmawati, Shofi Alfinda Ayu, and Eggy Andalas. 2023. "Asal Usul Upacara Yadnya Kasada Sebagai Dasar Kehidupan Kebudayaan Masyarakat Tengger Probolinggo." <i>Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya</i> 7(1):110. doi: 10.30651/lf.v7i1.9702.	115	10	OK	
24	Ramdhany, Tri, Indraguna BAS, Diki Pahrilah, and Rio Andriyat Krisdiawan. 2021. "Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv." <i>Nuansa Informatika</i> 15(2):21-29. doi: 10.25134/nuansa.v15i2.4220.	21	8	OK	
25	Saputra, Ade Kiki, and Mico Fahrizal. 2021. "Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung." <i>Portaldata Org</i> 17(1):1-31.	4,5	19,20,21	OK	
26	Saputri, Fiqih Hana, and Ferawati Ferawati. 2022. "Development of Game Recognition Covid-19 Variants, Symptoms, and Vaccinations Based on RPG." <i>Sinkron</i> 7(4):2241-47. doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11584.	2241-2247	28	OK	
27	Sari, Nenden Mutiara, Poppy Yaniawati, Eka Firmansyah, Melinda Putri Mubarika, Nurani Assegaff, and Nurul Septiyani Ayu Purwanti. 2023. "Pelatihan Pembuatan Storyboard Dan Games Interaktif Untuk Guru Dan Mahasiswa Magister Pendidikan Matematika." <i>Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat</i> 19(1):153-66. doi: 10.20414/transformasi.v19i1.6724.	155	23	OK	
28	Sholikhan, Muhammad, S. Kom, and M. Kom. 2022. "CSS Javascript Dan HTML." 1:1-316.	162	15	OK	

29	Sidiqi, Moch Gan-gan, Rangga Gelar Guntara, and Oding Herdiana. 2021. "Indonesian Journal of Digital Business The Evaluation of User Experience UPI Digital Business Website with Usability Testing Method and System Usability Scale." 4(May):1-9.	6	26	OK	
30	Sujaya, Made Agus Panji, I. Gede Mahendra Darmawiguna, and Made Windu Antara Kesiman. 2022. "Pengembangan Game Rpg 2D Legenda Desa Trunyan." <i>INSERT: Information System and Emerging Technology Journal</i> 2(2):84. doi: 10.23887/insert.v2i2.40691.	84-97	27	OK	
31	Sulistio Z, M. 2022. "Pengembangan Permainan Matematika (RPG) Dengan Software RPG Maker MV Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas V." <i>Skripsi</i> .	151	1	OK	
32	Susilo, Muhammad. 2018. "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall." <i>InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)</i> 2(2):98-105. doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.	100	34	OK	
33	Syamsiah, Syamsiah. 2019. "Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak PAUD Rambutan." <i>STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)</i> 4(1):86. doi: 10.30998/string.v4i1.3623.	87	22	OK	
34	Taufik, Alwi, Isnaini Nur Azizah, and Hanif Amrulloh Za. 2024. "Role-Playing Game (RPG): Educational Game for Learning Mathematics." 4(1):5-9. doi: 10.51773/ajst.v4i1/356.	5	12	OK	
35	Wahyuni, Sri Ngudi, and Cia Andiyoko. 2018. "Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv." <i>Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing</i> 1(1):24-28. doi: 10.47709/cnape.v1i1.5.	24	8	OK	
36	Weni Lestari Putri, S.Kom., M.Kom; Nanda Jarti, S.Kom., M. Ko. 2022. <i>Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile</i> . CV Batam Publisher.	5	7	OK	
37	Wibowo, T., and A. D. Kurniadi. 2021. "Perancangan Dan Pembuatan Video Promosi	369	34	OK	

	Wisata Kota Bengkulu Menggunakan Metode ADDIE." <i>Conference on Business, Social Sciences ...</i> 1(1):365-74.				
38	Wijaya, Arif Rangga, Indra Kanedi, and Ricky Zulfiandry. 2023. "Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace." <i>Jurnal Media Infotama</i> 19(1):69-78. doi: 10.37676/jmi.v19i1.3807.	72	8	OK	
39	Wulandari, Siti, Jupriyadi Jupriyadi, and Muhtad Fadly. 2021. "Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq)." <i>TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology</i> 2(1):11-16.	12	6	OK	

Madiun , 23 Juli 2024
Dosen Pembimbing II

Saifulloh, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0717048906

RIWAYAT HIDUP



Elang Krisna Ajiyanto lahir di desa Cangkan, Kasreman, Ngawi pada tanggal 6 Februari 2002. Ia adalah anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Ibu Wiji dan Alm. Bapak Yanto. Elang menempuh pendidikan dasar di SDN Cangkan 2, melanjutkan pendidikan menengah di MTsN 3 Ngawi tahun 2017 dan SMKN 1 Kasreman jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) tahun 2020. Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Teknik Informatika FT Universitas PGRI Madiun. Semasa mahasiswa, Elang aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) UKKI At-Tarbiyah.

Selain pendidikan, Elang memiliki pengalaman kerja yang beragam. Ia bekerja sebagai petugas Receiving Batching di kantor BPS Ngawi, bertanggung jawab atas proses penerimaan dan pengolahan data batching, serta sebagai petugas salur bantuan, menyalurkan bantuan tiap bulan di beberapa kecamatan di Kabupaten Ngawi. Sejak tahun 2020 hingga sekarang, Elang mengelola toko dropshipper di Tokopedia dengan nama Polos.clth sebagai pemilik atau pendiri. Selain itu, Elang juga telah terlibat dalam berbagai pekerjaan freelance yang mendukung pengembangan keterampilannya.