

LAMPIRAN

Lampiran 1 Revisi Dosen Penguji



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
Jln. AURI No.14-16 Madiun 63118, Telp. (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.tif.unipma.ac.id Email: tif@unipma.ac.id

Form : D

REVISI SKRIPSI

Setelah diperiksa dan diuji di hadapan Sidang Penguji pada hari Selasa Tanggal 23 Juli 2024,
maka Skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Yusuf Kusuma Fajar
NIM : 2005101101
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game RPG "Rewrite Storyline : Legenda

Timun Emas" Berbasis Platform PC

Perlu direvisi dengan batas waktu sampai dengan tanggal :

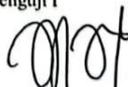
adapun yang harus di revisi sebagai berikut :

BAB	Penguji	URAIAN
		Hal Abstrak : pisahkan bhs indo dg bhs Inggris
		Kesimpulan dibuat penomoran saja.
		Aku revisi 2/8 2024.

Demikian agar diperhatikan dan dilaksanakan penuh tanggung jawab.

Madiun, 23 Juli 2024

Penguji I


Sri Anardani, S. Kom., M.T
NIDN. 0726058001

Lampiran 2 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 : Yusuf Kusuma Fajar
NPM : 2005101101
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik
Dosen Pembimbing I : Sri Anardani, S.Kom., M.T.
Pembimbing II : Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom..
Judul : Rancang Bangun *Game RPG "Rewrite Storyline : Legenda Timun Emas"* Berbasis *Platform PC*

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. <i>Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak</i> , 1(1), 51–57. https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153	52	1	✓	
2	Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). <i>Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android</i> . 6(3), 251–255.	2	7	✓	
3	Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2022). Rancang Alat Keamanan Sepeda Motor Honda Beat Berbasis Sim Gsm Menggunakan Metode Rancang Bangun. <i>Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam</i> , 3(1). https://doi.org/10.33365/jtst.v3i1.1918	19	7	✓	
4	Gusti Putri, N. I. A., & Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Elearning. <i>Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi</i> , 2(1), 1–9. https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.672	2	7	✓	
5	Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. <i>Jurnal Teknologi Dan Sistem ...</i> , 4(1), 61–66.	62	8	✓	
6	Nugraha, Y., Agung, A. A. K., Wiranatha, C.,	1	8	✓	

	& Wira, P. (2020). Aplikasi Game RPG Little Krishna Adventure. <i>Jitter, 1</i> (2)				
7	Remington Huan, C., & Anggriani Adnas, D. (2023). Pengaruh Estetik Video Game terhadap Minat Gamer dengan Genre Survival. <i>Jurnal SAINTEKOM, 13</i> (1), 32–41. https://doi.org/10.33020/saintekom.v13i1.350	33	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Irkinovich, N. R. (2022). the Importance of Role-Playing Game in Teaching English. <i>International Journal of Pedagogics, 02</i> (09), 29–32.	30	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities. <i>Journal of Nonformal Education, 6</i> (2), 193–201. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne	194	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Nursadewa, A. W. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Reog Ponorogo Berbasis Android Dengan RPG Maker Engine. <i>Prosiding Seminar Nasional Teknologi ...</i> , 425–431. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2829%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/viewFile/2829/2918	425	26	<input checked="" type="checkbox"/>	
		429	9	<input checked="" type="checkbox"/>	
11	Uswatun Khasanah, Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. <i>Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8</i> (1), 60–64. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611	61	9	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Retnasari, H., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Wahono, W. (2023). Eksistensi Storytelling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Kepedulian Sosial Anak. <i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7</i> (3), 3863–3874. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3660	3865	9	<input checked="" type="checkbox"/>	
13	Mufarikha Mufarikha, & Susi Darihastining. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, 1</i> (2), 30–53. https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106	31	10	<input checked="" type="checkbox"/>	

14	Perez, D. (2016). Beginning RPG Maker MV. In <i>Beginning RPG Maker MV</i> . https://doi.org/10.1007/978-1-4842-1967-6	xxiii	10	✓	
15	Fitriyani, R. E., & Nita, S. (2021). Implementasi Game Edukasi " BaCovi " Basmi Covid Berbasis Android dengan RPG Maker Engine. 507-519.	508	10	✓	
16	Rasyid, A., Iswari, R. I., Marwoto, P., & Rinto, R. (2020). The effectiveness of mobile learning role play game (rpg) maker mv in improving students' critical thinking ability. <i>Journal of Physics: Conference Series</i> , 1567(4). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042088	1	10-11	✓	
17	Gunamawan, samuel matthew, Kalbuadi, M. J. C., Wijaya, K., Udju, R. A. M., Dimasputra, K. T., Nugroho, E. N., Pratama, A. E. J., Ramli, J. H., Darma, B. B. R., & Kusumo, R. H. (2022). PROGRAMMER TANPA CODING. Universitas Katolik Soegijapranata.	20	11	✓	
18	Svekis, L. L., Putten, M., & Percival, R. (2021). <i>JavaScript from Beginner to Professional</i> (N. Katare (ed.)). Packt Publishing	xix	11	✓	
19	Supriadi, Y. (2021). <i>Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript & Node.js</i> . PT Elex Media Komputindo.	1	11-12	✓	
20	Bernhard, L., Scharnowski, T., Schloegel, M., Blazytko, T., & Holz, T. (2022). JIT-Picking: Differential Fuzzing of JavaScript Engines. <i>Proceedings of the ACM Conference on Computer and Communications Security</i> , 351-364. https://doi.org/10.1145/3548606.3560624	351	12	✓	
21	C, R. A. S. A., & Widodo, T. (2021). RANCANG BANGUN GAME ANIMALIA UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 6 SAMPAI 10 TAHUN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. 1(1), 1-11.	3	12	✓	
22	Akbar, S. A., Fami, A., & Maharani, N. A. (2019). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung Di PT Pembangunan Jaya Ancol. <i>Jurnal Sains Terapan</i> , 9(1), 17-26.	19	12	✓	
23	Madani, A. F., M, M. T. I., Soedjono, F. P., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2021).	2	12	✓	

	<i>Penerapan Metode Keyframe dalam Animasi 3D Kebersihan Sebagian dari Iman. 02(01), 3-8.</i>				
24	Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. <i>INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi</i> , 1(6), 796-807. https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129	804	13	✓	
25	Ardi, Z. F., & Dirgantara, H. B. (2022). Pengembangan Gim Kuis Pengenalan Sejarah Perang Dunia I Berbasis Desktop. <i>Kalbisiana, Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi</i> , 8(1), 295-307. http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/269	298	13	✓	
26	Risa Amalya, V. (2021). Mini Tinjauan Sistem Operasi Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Pengelola Sistem Komputer Operating System of Software Based in Review Mini as a Computer System Manager. <i>Mini Tinjauan Sistem Operasi Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Pengelola Sistem Komputer</i> , 0305202132, 3-4. 10.31219/osf.io/s6azv	10	13-14	✓	
27	Saputra, I., & Ulfa, K. (2022). Pelatihan Instalasi Sistem Operasi Windows 10 Untuk Pengurus Koperasi Unit Desa Cahaya. <i>Abdimas Iptek</i> , 2(2), 62-66. https://doi.org/10.53513/abdi.v2i2.5713	64	14	✓	
28	Rafi, S. I., & Indahyanti, U. (2022). Women's Clothing Application by Using Waterfall Method in the Form of Website of Rafika Modes UMKM. <i>Procedia of Engineering and Life Science</i> , 2(2).	3	14	✓	
29	Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. <i>Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)</i> , 6(1), 56-62. https://doi.org/10.35870/jtik.v6i1.380	58	14	✓	
30	Yanti, S. N., & Nurhayati, M. (2023). Waterfall Method of Medical Record Application Development Using Php and Mysql Programming Language. <i>JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)</i> , 7(1), 15-25.	18	14-15	✓	

	https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1076				
31	Zulfa, I., & Wanda, R. (2023). Klik: kajian ilmiah informatika dan komputer rancangan sistem informasi akademik berbasis website menggunakan php dan mysql. <i>Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer</i> , 3(4), 393-399. https://djournal.com/klik/article/view/617	396	15	✓	
32	Zalukhu, A., Purba, S., & Darna, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. <i>Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri</i> , 4(1), 61-70. https://ejournal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351	61	15-16	✓	
		63	17-18	✓	
33	Setiawan, A., Prastowo, A. T., & Darwis, D. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Berbasis Gps Dan Penyadap Suara Menggunakan Smartphone. <i>Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer</i> , 3(1), 35-44. https://doi.org/10.33365/jtikom.v3i1.1644	39	16	✓	
34	Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. <i>Jurnal Jendela Pendidikan</i> , 2(01), 101-109. https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150	106	16	✓	
35	Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. <i>JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)</i> , 2(1), 19-25. https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052	20	18	✓	
36	Abdillah, R., Sumiati, M., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. <i>Jurnal Fasikom</i> , 11(2), 79-86. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673	79	18	✓	
37	Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cuci Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. <i>Komputika: Jurnal Sistem Komputer</i> , 11(1), 102-111. https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677	104	18	✓	
		105	19	✓	
38	Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem	59	20	✓	

	Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram. <i>INTERNAL (Information System Journal)</i> , 5(1), 53–62. https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506				
39	Ashari, N., Darwis, D., & Kisworo, K. (2023). Game Edukasi Pengenalan Dampak Buruk Merokok Bagi Kesehatan Berbasis Android. <i>Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak</i> , 4(1), 22–28. https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2455	24	20	✓	
40	Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan. <i>Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021, September</i> , 246–260. https://journal.uin.ac.id/AUTOMATA/article/view/19517	250	20	✓	
41	Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (2021). Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motorhajimena Bandar Lampung. <i>Portaldata.Org</i> , 17(1), 1–31. http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/19	4	21	✓	
		5	24	✓	
42	Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. <i>Jurnal Ilmu Komputer Dan Science</i> , 1(03), 199–207. https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal	201	21,22	✓	
43	Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Mira Wulandari. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). <i>Jurnal Ilmiah Komputer ...</i> , 1(1), 19–25. https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88	20	22	✓	
44	Meylisa Dina Fajarwati, Sunandar, M. A., & Husni Tamyiz, U. M. (2023). Implementasi Metode Activity Based Costing Pada Sistem Informasi Laundry Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web (Studi Kasus : Macan Laundry Purwakarta). <i>Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer</i> , 8(2), 320–326.	323	22	✓	

	https://doi.org/10.51876/simtek.v8i2.280				
45	Zahmi, A., & M Aryadinata Zaiyen. (2023). APPLICATION OF THE GDLC (Game Development Life Cycle) METHOD IN BUILDING AN EDUCATIONAL GAME APPLICATION INTRODUCING HOME EQUIPMENT FOR EARLY CHILDREN. <i>Journal of Scientech Research and Development</i> , 5(2), 945–953. https://idm.or.id/JSCR/inde	949	23	✓	
46	Mujiyanto, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif Dan Pasif Menggunakan Construct 2. <i>Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak</i> , 3(2), 185–201. https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.1851	192	25	✓	
47	Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). <i>Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak</i> , 3(2), 213–225. https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028	216	25	✓	
48	Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. <i>Computer Science (CO-SCIENCE)</i> , 1(1), 27–34. https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158	30	25-26	✓	
49	Lalujan, A., Tulenan, V., & Rindengan, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Tuanku Imam Bonjol. 04(02), 1–7.	1	26	✓	
50	Faishal Amri, M., & Agustina, R. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Latihan Soal USBN untuk Sekolah Dasar berbasis Android dengan Metode GDLC Menggunakan RPG Maker MV. <i>Fakultas Sains Dan Teknologi-Universitas PGRI Kanjuruhan Malang</i> , 5(1), 1–9.	1	26,27	✓	
51	Sari, A. P., Widodo, T., & Komputer, T. (2021). RANCANG BANGUN PENGENALAN PARIWISATA LAMPUNG DENGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID. 1(1), 1–10.	1	27	✓	
52	Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). Rancang Bangun Game Bergenre Role	231	27	✓	

Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang. <i>Jurnal Algoritma</i> , 18(1), 231–236. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.818				
---	--	--	--	--

Catatan Dosen Pembimbing:

Layak / ~~Tidak Layak~~ untuk diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 1 Agustus 2024

Dosen Pembimbing II


Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0722089002

Lampiran 3 Riwayat Hidup Penulis



Yusuf Kusuma Fajar lahir di Pacitan, Jawa Timur pada 17 April 2002. Yusuf merupakan putra ke-dua dari pasangan suami istri Bapak Tugiran dan Ibu Sugiyanti. Yusuf menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN Bogoharjo 2 selama 6, setelah lulus melanjutkan ke jenjang menengah pertama di SMP Negeri 1 Ngadirojo, kemudian melanjutkan ke jenjang menengah atas di SMA Negeri 1 Ngadirojo dengan jurusan IPA. Setelah menamatkan sekolahnya, Yusuf melanjutkan kuliah di Universitas PGRI Madiun mengambil jurusan Program Studi Informatika. Semasa menjadi mahasiswa, Yusuf mengikuti unit kemahasiswaan Pencak Silat Unipma sebagai anggota aktif. Selain itu, Yusuf juga mengikuti program KKN MBKM BKKBN dengan tema mencegah stunting pada tahun 2023.

Di luar Riwayat Pendidikan, Yusuf aktif dalam beberapa komunitas jejepangan di Madiun, yaitu menjadi salah satu admin komunitas MAGIC (Madiun Genshin Impact Community) yang merupakan komunitas game GENSHIN IMPACT di madiun. Selain itu, Yusuf juga membentuk komunitas Beyblade Medhioen Diversity (BEYOND) dan menjadi ketua komunitas tersebut. Selama berkomunitas Yusuf terlibat dalam pembuatan event TOZYLAND yang diselenggarakan oleh komunitas MAGIC dan beberapa komunitas lainnya, lalu juga terlibat dalam penyelenggaraan turnamen Beyond Cobalt Cup yang diselenggarakan oleh BEYOND.