

**IMPLEMENTASI GAME KUIS BERBASIS DESKTOP UNTUK
MENUMBUHKAN RASA KECINTAAN LAGU NASIONAL
BERDASARKAN PATRIOTISM SCALE**

SKRIPSI



Oleh:
NUR AZIZ EKA SYAH PUTRA
NIM. 2105101072

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2025**

**IMPLEMENTASI GAME KUIS BERBASIS DESKTOP UNTUK
MENUMBUHKAN RASA KECINTAAN LAGU NASIONAL
BERDASARKAN PATRIOTISM SCALE**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas PGRI Madiun Untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata 1
Teknik Informatika

Oleh:
NUR AZIZ EKA SYAH PUTRA
Nim. 2105101072

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Nur Aziz Eka Syah Putra telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 07 Januari 2026
Pembimbing I,



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

Madiun, 07 Januari 2026
Pembimbing II,



Moch Yusuf Asyhari, S.Tr.Kom., M.Kom.
NIDN. 0720049601


LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Nur Aziz Eka Syah Putra telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Jumat 26 Januari 2026.


Tim penguji


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

Penguji 1


Moch Yusuf Asyhari, S.Tr.Kom., M.Kom
NIDN. 0720049601

Penguji 2


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

Penguji 3

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Rosul Kofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202

Menyetujui,
Kapen Teknik Informatika


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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Aziz Eka Syah Putra
NIM : 2105101072
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “implementasi game kuis berbasis desktop untuk menumbuhkan rasa kecintaan lagu nasional berdasarkan patriotism scale” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 26 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Nur Aziz Eka Syah Putra

NIM. 2105101072

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA

Skripsi ini kupersembahkan kepada Allah SWT dan kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung tanpa henti.

MOTTO

“Aku tidak akan menarik kata-kataku, konsistensi dan percaya proses sampai aku berhasil menyelesaikannya dan itulah jalan ninjaku.”

(Naruto Uzumaki)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi game kuis berbasis desktop untuk menumbuhkan rasa kecintaan lagu nasional berdasarkan patriotism scale” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
2. Ibu Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun.
3. Bapak Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Moch Yusuf Asyhari, S.Tr.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II, atas waktu dan ilmu yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknik Informatika atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama masa studi.
6. Ayah, Ibu, dan keluarga penulis yang telah memberikan doa, dukungan, dan cinta tanpa batas sebagai sumber kekuatan dalam menyelesaikan setiap proses.

7. Teman-teman seperjuangan yang telah berbagi waktu, semangat, dan pengalaman selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Namun, besar harapan penulis agar karya sederhana ini dapat menjadi langkah kecil yang berarti dan bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya. Terima kasih untuk setiap doa, senyuman, dan semangat yang tidak pernah pudar. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih besar.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI ..	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA	5
MOTTO.....	7
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL.....	13
ABSTRAK.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB I PENDAHULUAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Latar Belakang Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Pembatasan Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Perumusan Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Tujuan Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
E. Kegunaan Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Kajian Teoritis	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Kajian Empiris	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Kerangka Berpikir	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB III METODE PENELITIAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Metode Pengembangan Sistem	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Rancangan Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Teknik pengembangan Sistem.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Analisis Sistem	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Perancangan Sistem.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Implementasi Sistem.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Pengujian Sistem	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

BAB V PENUTUP	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Kesimpulan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Saran	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR PUSTAKA.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LAMPIRAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
RIWAYAT HIDUP	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Bepikir.....	19
Gambar 3.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	21
Gambar 3.2 Flowchart Rancangan Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Flowchart Antarmuka.....	33
Gambar 4.2 Tampilan Storyboard Menu Utama.....	34
Gambar 4.3 Tampilan Storyboard Panduan.....	35
Gambar 4.4 Tampilan Storyboard Menu Dalam Game.....	36
Gambar 4.5 Tampilan Storyboard Menu Sambung Lagu.....	37
Gambar 4.6 Tampilan Storyboard Menu Tebak Lagu.....	38
Gambar 4.7 Tampilan Storyboard Menu Materi.....	39
Gambar 4.8 Tampilan Storyboard Papan Skor Pemain.....	40
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama Game.....	41
Gambar 4.10 Menu Tampilan Panduan Page 1.....	42
Gambar 4.11 Menu Tampilan Panduan Page 2.....	42
Gambar 4.12 Menu Tampilan Pandaun Page 3.....	43
Gambar 4.13 Menu Tampilan Pilihan Mode.....	44
Gambar 4.14 Tampilan Mode Kuis Sambung Lagu.....	45
Gambar 4.15 Tampilan Mode Kuis Tebak Lagu.....	45
Gambar 4.16 Hasil Skor Dan Nama Pemain.....	45
Gambar 4.17 Tampilan Materi Page 1.....	46
Gambar 4.18 Tampilan Materi page 2.....	46
Gambar 4.19 Tampilan Skor Leaderboard Pemain.....	47
Gambar 4.20 Hasil rata-rata patriotism scale 1.....	48
Gambar 4.23 Hasil rata-rata patriotism scale 2.....	49

Gambar 4.23 Nilai interpretasi skor SUS.....	55
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart.....	13
Tabel 3.1 Waktu penelitian.....	20
Tabel 4.1 Tabel kebutuhan perangkat keras.....	31
Tabel 4.2 Tabel kebutuhan perangkat lunak.....	31
Tabel 4.3 Tabel minimum spesifikasi.....	32
Tabel 4.4 Tabel menu utama.....	35
Tabel 4.5 Tabel menu panduan.....	35
Tabel 4.6 Tabel tampilan menu dalam kuis.....	36
Tabel 4.7 Tabel menu sambung lagu.....	37
Tabel 4.8 Tabel menu tebak lagu.....	38
Tabel 4.9 Tabel menu materi.....	39
Tabel 4.10 Tabel menu papan skor.....	40
Tabel 4.11 Kuisoner pertanyaan patriotism.....	49
Tabel 4.12 Kuisoner pertanyaan SUS.....	50
Tabel 4.13 Skor hasil kuisoner.....	51
Tabel 4.14 Hasil akhir skor SUS.....	53