

SKRIPSI

GAME EDUKASI KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS HTML 5



DISUSUN OLEH :

PRO PATRIA

FITRO FIRMANSYAH

NIM : 04115025

PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAROTAMA
SURABAYA
2019

SKRIPSI

GAME EDUKASI KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS HTML 5

Disusun oleh :

FITRO FIRMANSYAH

NIM : 04115025

Diajukan untuk Memenuhi persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Program Studi Sistem Komputer
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Narotama Surabaya
PRO PATRIA

Surabaya, 03 Agustus 2019

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



Rangsang Purnama S.Kom., M.Kom
NIDN: 0711087301

Dosen Pembimbing II



Achmad Muchayan S.Kom., M.M
NIDN: 0712108504

GAME EDUKASI KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS HTML 5

FITRO FIRMANSYAH

04115025

Dipertahankan di depan Penguji Skripsi

Program Studi Sistem Komputer

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Narotama Surabaya

Tanggal : 13 Juli 2019

Penguji

Ketua Program Studi,

1. Cahyo Darujati, S.T., M.T
NIDN: 0710097402

Slamet Winardi, S.T., M.T
NIDN: 0703087101

2. Natalia Damastuti, ST., M.T
NIDN: 0713047704

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

3. Rangsang Purnama, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0711087301

Arvo Nugroho, S.T., S.Kom., M.T
NIDN: 0721077001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat Karya / Pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Acuan / Daftar Pustaka.

Apabila ditemukan suatu Jiplakan / Plagiat maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi Akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundang – undangan yang berlaku.

Surabaya, 03 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

FITRO FIRMANSYAH

NIM: 04115025

MOTO DAN PERSEMBAHAN

1. Moto

- Manfaatkan waktu sebaik mungkin untuk hal yang positif.
- Prioritaskan hal yang paling penting terlebih dahulu.
- Jangan pernah lewatkan kesempatan yang kita punya.
- Kalahkan sisi negatif yang ada dalam diri dengan melawan hawa nafsu yang ingin mempengaruhi diri.

2. Persembahan

- Karya yang sangat sederhana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga sayayang selalu memberi dukungan terhadap saya yang mudah putus asa sebagai bukti bahwa saya tidak menyia – nyiakan waktu saat saya jauh dari orang tua.

Surabaya, 03 Agustus 2019

FITRO FIRMANSYAH

KATA PENGANTAR

Rasa syukur penulis utarakan kepada Allah SWT yang telah memberikan suatu nikmat berupa kesehatan dan ketekunan sehingga skripsi yang berjudul **“Game Edukasi Kebudayaan Nusantara Berbasis HTML 5”** dapat diselesaikan dengan sebaik - baiknya dan tepat waktu. Skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Narotama Surabaya.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Aryo Nugroho S.T., M.Kom., M.T selaku dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Narotama.
2. Bapak Slamet Winardi S.T., M.T selaku kaprodi program studi Sistem Komputer Universitas Narotama.
3. Bapak Rangsang Purnama S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing I dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Achmad Muchayan S.Kom., M.M selaku dosen pembimbing II dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Semua anggota keluarga, teman dan sahabat yang selalu memberi dukungan secara moril.

Surabaya, 03 Agustus 2019

FITRO FIRMANSYAH