



Rancang Bangun Game Adventure 2D Belajar Berhitung Pada Anak Usia Dini

2D Adventure Game Design Learning to Count in Early Childhood

Maulana Muhamad Asrofi
201080200176

Dosen Pembimbing
Cindy Taurusta, S.ST., M.T.

Dosen Penguji
Suhendro Busono, S.ST., M.Kom.
Azmuri Wahyu Azinar, ST., M.comp.

**Program Studi Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Februari, 2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Game Adventure 2D Belajar Berhitung Pada Anak Usia Dini.
Nama Mahasiswa : Maulana Muhamad Asrofi
NIM : 201080200176

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
Cindy Taurusta, S.ST., M.T.

Dosen Penguji 1
Suhendro Busono, S.ST., M.Kom.

Dosen Penguji 2
Azmuri Wahyu Azinar, ST., M.comp.

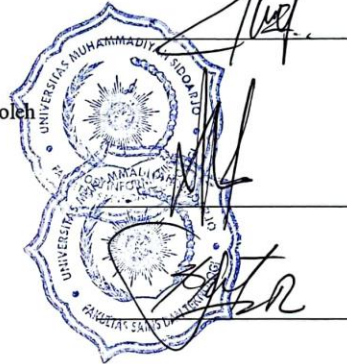
Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Ade Eviyanti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 204252

Dekan
Iswanto, ST., M.MT.
NIK. 207319

Tanggal Ujian
(09/07/24)

Tanggal Lulus
(/ /)



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iv
PERNYATAAN MENGENAI KARYA TULIS DAN SUMBER INFORMASI	
I.PENDAHULUAN.....	1
II. METODE.....	2
III. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	5
IV. SIMPULAN.....	8
REFERENSI.....	8

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Maulana Muhamad Asrofi
NIM : 201080200176
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

DAN

Dosen Pembimbing : Cindy Taurusta, S.ST., M.T.
NIK/NIP : 612596
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : Rancang Bangun Game Adventure 2D Belajar Berhitung Pada Anak Usia Dini.

Kata Kunci : Game Adventure 2D, Belajar Berhitung, Usia dini.

TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

SERTA*:

- Bertanggung jawab** untuk melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Khususnya Lampiran Huruf B.
- Menyerahkan tanggung jawab** untuk melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Khususnya Lampiran Huruf B kepada Bidang Pengembangan Publikasi Ilmiah DRPM UMSIDA.

Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Cindy Taurusta, S.ST., M.T.
NIK. 612596

Sidoarjo, 09/07/2024
Mahasiswa



Maulana Muhamad Asrofi
NIM. 201080200176

*Centang salah satu.

**PERNYATAAN MENGENAI KARYA TULIS ILMIAH DAN SUMBER INFORMASI SERTA
PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah tugas akhir saya dengan judul "**Rancang Bangun Game Adventure 2D Belajar Berhitung Pada Anak Usia dini.**" adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah tugas akhir saya ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Sidoarjo, 09 Juli 2024



Maulana Muhamad Asrofi

NIM. 201080200176