

**GAME EDUKASI 3D SEJARAH PUPUTAN BADUNG  
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN  
WAWASAN SEJARAH PENYANDANG TUNA RUNGU**

**TUGAS AKHIR**



**Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam Menyelesaikan Program Diploma Empat  
Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak  
Jurusan Teknik Informatika**

**Oleh  
Komang Mahardaya Kumara  
NIM 2255013009**

**PRODI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

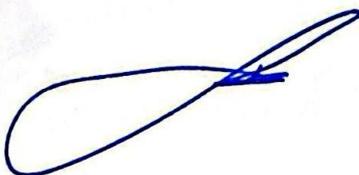
**2025**

**TUGAS AKHIR**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA TERAPAN KOMPUTER**

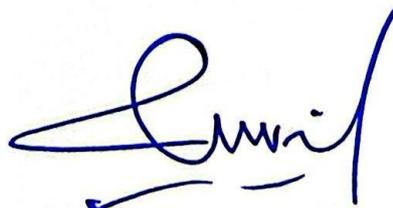
**Menyetujui**

Pembimbing I,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198709072015041001

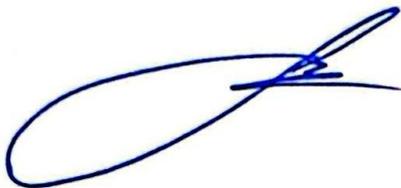
Pembimbing II,



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197905112006041004

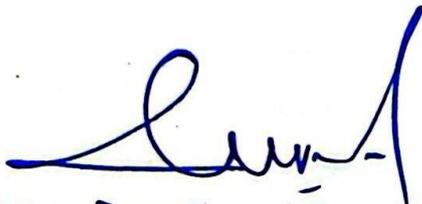
Tugas akhir oleh Komang Mahardaya Kumara  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 15 Mei 2025

Dewan Penguji,



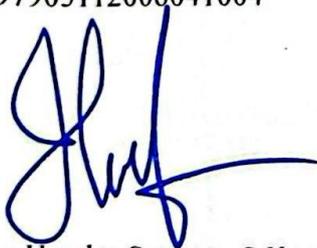
Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198709072015041001

(Ketua)



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197905112006041004

(Anggota)



Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198212222006041001

(Anggota)



Dr. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198708042015041001

(Anggota)

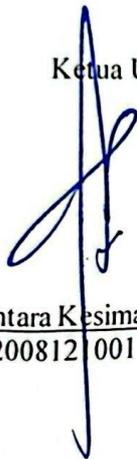
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana terapan komputer

Pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 15 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIP. 19821111200812 001

Sekretaris Ujian,



Ir. Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.  
NIP. 19900815201903101

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.  
NIP. 197912012006041001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "*Game* Edukasi 3D Sejarah Puputan Badung Berbasis Android Untuk Meningkatkan Wawasan Sejarah Penyandang Tunarungu" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, Saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 16 Juni 2025.

yataan,  
  
Komang Mahardaya Kumara  
NIM. 2255013009

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Game Edukasi 3D Sejarah Puputan badung Berbasis Android Untuk Meningkatkan Wawasan Sejarah Penyandang Tunarungu**”. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan Tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan studi pada Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah membantu dalam proses penyelesaian administrasi untuk bisa menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah membantu proses penyelesaian administrasi pada jurusan serta telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T. selaku Koordinator Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah membimbing dan mengingatkan penulis selama mengikuti perkuliahan di Program Studi D4 Teknologi rekayasa perangkat lunak
5. Bapak Dr. Ni Ketut Kertiasih, S.Si., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dan memberikan masukan pada masa perkuliahan.

6. Bapak I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang memberikan kritik serta saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan Tugas akhir ini.
7. Bapak I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Jurusan Teknik Informatika yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan yang sangat berharga selama mengikuti perkuliahan di Program Studi D4 Teknologi rekayasa perangkat lunak.
9. Seluruh staf Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah membantu dalam memberikan informasi, pelayanan, dan petunjuk selama proses perkuliahan.
10. SLB N 1 Tabanan yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan observasi, penyebaran kuesioner dan pengujian proyek *game* sehingga bisa memperoleh data dalam rangka penyusunan tugas akhir ini.
11. Orang tua penulis Made Sanjaya dan Made Suryaningsih, yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
12. Ni Putu Dina Permatasari, terimakasih untuk segala dukungan dan kasih sayang yang telah diberikan. Terimakasih juga untuk selalu menjadi tempat berkeluh kesah bagi penulis terutama pada masa akhir perkuliahan.