

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN.....	II
LEMBAR PERNYATAAN.....	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XI
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 TUJUAN	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
2. DASAR TEORI.....	6
2.1 METODE-METODE PEMBELAJARAN.....	6
2.1.1 <i>Individual Learning (Pembelajaran individual)</i>	6
2.1.2 <i>Cooperative Learning</i>	6
2.1.3 <i>Collaborative Learning</i>	7
2.1.4 <i>Competitive Learning</i>	8
2.3 GAME (PERMAINAN)	8
2.3.1 <i>Definisi</i>	8
2.3.2 <i>Komponen-komponen game</i>	8
2.4 TEKNOLOGI MULTIPOINT.....	9
2.4.1 <i>Definisi</i>	9
2.4.2 <i>Manfaat</i>	9
2.4.3 <i>Windows Multipoint SDK</i>	9
2.5 XML	10
2.5.1 <i>Definisi</i>	10
2.5.2 <i>LINQ</i>	10
2.6 ALAT BANTU PEMODELAN SISTEM PERANGKAT LUNAK	11
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	13
3.1 ANALISIS SISTEM	13
3.1.1 <i>Analisis Sistem Sekarang</i>	13
3.1.2 <i>Analisis Sistem dengan Bantuan Theta</i>	13
3.2 DESIGN.....	14
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	17
3.1.1 <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Keras</i>	17
3.1.2 <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	17
3.4 PERANCANGAN SISTEM	18
3.4.1 USE CASE DIAGRAM	18
3.4.2 Usecase Scenario.....	19
3.4.3 Class Diagram.....	25
3.4.4 Sequence Diagram.....	26

3.4.5	Activity Diagram.....	32
3.4.6	Struktur Menu	33
3.5	PERANCANGAN BASIS DATA.....	33
3.5.1	<i>Diagram Data Model</i>	33
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	34
4.1	IMPLEMENTASI	34
4.1.1	IMPLEMENTASI PERANGKAT KERAS.	34
4.1.2	IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK.....	34
4.1.2.2	<i>Skenario untuk Competitive Learning (Game Multiple Choice I).....</i>	<i>34</i>
4.1.2.3	<i>Skenario untuk Collaborative dan Cooperative Learning (Game Multiple Choice I)</i>	<i>35</i>
4.2	PENGUJIAN	35
4.2.1	PENGUJIAN TERHADAP MOUSE.....	35
4.2.1.1	<i>Interaksi Terhadap Jumlah Mouse yang Terhubung(Ketika presentasi berlangsung)</i>	<i>35</i>
4.2.1.2	INTERAKSI DENGAN BOUNDARY(BATASAN) PERGERAKAN MOUSE	36
4.2.2	PENGUJIAN FUNGSIONALITAS	38
4.2.3	PENGUJIAN TERHADAP USER	40
5.	PENUTUP.....	43
5.1	KESIMPULAN	43
5.2	SARAN	43
	DAFTAR PUSTAKA.....	44