

ABSTRAK

Pentingnya memancing interaksi positif anak sejak dini untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemampuan bersosialisasi. Penulis memilih media game karena game adalah media yang menarik untuk belajar tanpa menghilangkan aspek-aspek bermain. Kemampuan yang khusus dikembangkan dalam aplikasi ini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif tersebut adalah kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas sehari-hari, baik berpikir, mengingat dan mengambil keputusan. Kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi berbasis desktop. Aplikasi game yang dirancang untuk memberikan nilai edukasi bagi anak-anak. Game ini berupa game ular tangga yang didalamnya terdapat pertanyaan yang berada pada beberapa kotak dari papan permainan. Dimana pertanyaan yang keluar berupa gambar, angka dan lainnya. Dengan pengkhususan pertanyaan untuk membantu perkembangan kognitif.

Kata kunci : *Desktop game, ular tangga, Edukasi, kognitif.*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstraksi	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Perumusan Masalah	2
1. 3. Tujuan dan Manfaat	2
1. 4. Batasan Masalah	3
1. 5. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	3
BAB II DASAR TEORI	5
2. 1. Sejarah Ular Tangga	5
2. 2. Game Edukasi Ular Tangga	5
2. 3. Elemen – Elemen Sistem	6
2. 4. Basis Data	7
2. 5. MySQL	7
2. 6. Unified Modeling Language	8
2. 7. Flowchart	10
2. 8. XAMPP	11
2. 9. Sejarah dan Pengertian Netbeans	13
BAB III PERANCANGAN SISTEM	15
3. 1. Analisa User	15
3. 2. Analisa Input	15
3. 3. Analisa Proses	15
3. 4. Analisa Output	15
3. 5. Alur Sistem	16
3. 6. Desain Sistem	19
3.6. 1. Usecase Diagram	19

3. 6.2. Activity Diagram	21
3. 6. 3. Sequence Diagram	25
3.7. Rancangan Database (CDM / PDM)	30
3.8. Tabel Database	32
3.9. Desain Antar muka	35
BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM	41
4.1. Form Menu Awal	41
4.2. Form Login.....	42
4.2.1 Form Manage Soal	43
4.2.2 Form Setting Account	43
4.3. Form Permainan	44
4.4. Form Jawab Soal	45
4.5. Form Waktu Tercepat.....	46
4.6. Form Pemenang.....	47
BAB V PENUTUP	48
5. 1. Kesimpulan	48
5. 2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	50
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	51

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Flowchart login	16
Gambar 3.2 Flowchart manage soal	17
Gambar 3.3 Flowchart permainan	18
Gambar 3.4 Flowchart melihat skor	19
Gambar 3.5 Usecase diagram	20
Gambar 3.6 Activity Diagram Login	22
Gambar 3.7 Activity Diagram menu manage soal.....	23
Gambar 3.8 Activity Diagram permainan	24
Gambar 3.9 Activity Diagram melihat skor.....	25
Gambar 3.10 Sequence Diagram Login	26
Gambar 3.11 Sequence Diagram manage soal	27
Gambar 3.12 Sequence Diagram permainan	28
Gambar 3.13 Sequence Diagram melihat skor	29
Gambar 3.14 CDM Game Edukasi Ular Tangga	30
Gambar 3.15 PDM Game Edukasi Ular Tangga	31
Gambar 3.16 Form awal Interface	35
Gambar 3.17 Form login Interface	36
Gambar 3.18 Form manage soal Interface	36
Gambar 3.19 Form manage account Interface	37
Gambar 3.20 Form permainan Interface	38
Gambar 3.21 Form soal permainan Interface	38
Gambar 3.22 Form waktu tercepat Interface	39
Gambar 3.23 Form pemenang Interface	40
Gambar 4.1 Form menu awal	41
Gambar 4.2 Form login	42
Gambar 4.3 Form manage soal	42
Gambar 4.4 Form setting account	43
Gambar 4.5 Form permainan	44
Gambar 4.6 Form jawab soal	45
Gambar 4.7 Form waktu tercepat	46
Gambar 4.8 Form pemenang	47

DAFTAR TABEL

	Hal
Gambar 2.1 Tabel Simbol-simbol <i>flowchart</i>	10
Gambar 3.1 Tabel Database Admin.....	32
Gambar 3.2 Tabel Database Soal.....	32
Gambar 3.3 Tabel Database Pemain.....	33
Gambar 3.4 Tabel Database Jawab_d.....	33
Gambar 3.5 Tabel Database Jawab_h.....	34