

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMBUTAN | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| INTISARI..... | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 8 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 11 |
| 1. Pendidikan Ilmu Komputer..... | 11 |
| 2. Permainan Ilmu Komputer..... | 12 |
| 3. Simulasi..... | 13 |
| 4. Bilangan Biner | 14 |
| 5. Website | 14 |
| 6. <i>Rapid Application Development (RAD)</i> | 16 |
| 7. <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> | 18 |

| | |
|---|----|
| 8. <i>Javascript</i> | 18 |
| 9. <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i> | 19 |
| 10. <i>MySQL</i> | 19 |
| 11. <i>JQuery</i> | 20 |
| 12. <i>CodeIgniter</i> | 20 |
| B. Penelitian Sebelumnya | 21 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 27 |
| B. Metode Pengumpulan Data | 27 |
| C. Alat dan Bahan Penelitian | 29 |
| D. Konsep Penelitian | |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 33 |
| A. Konsep Penelitian | 33 |
| B. Pengembangan Sistem | 37 |
| C. Implementasi | 45 |
| D. Evaluasi | 52 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 56 |
| B. Saran | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya..... | 27 |
| Tabel 4. 1 Konversi Bilangan <i>Biner</i> | 37 |
| Tabel 4. 2 Hasil <i>Black-box Testing</i> Untuk <i>User</i> | 43 |
| Tabel 4. 3 Hasil <i>Black-box Testing</i> Untuk Admin | 45 |
| Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Evaluasi Pembangunan <i>Website</i> | 55 |
| Tabel 4. 5 Tingkat Keberhasilan Pembangunan <i>Website</i> | 56 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Model <i>Rapid Application Development (RAD)</i> | 18 |
| Gambar 3. 1 Konsep Penelitian..... | 32 |
| Gambar 4. 1 UML Sistem Pembangunan <i>Website</i> | 40 |
| Gambar 4. 2 ERD Sistem Pembangunan <i>Website</i> | 42 |
| Gambar 4. 3 Halaman Utama <i>Website</i> | 47 |
| Gambar 4. 4 Halaman Simulasi Pengkodean Angka | 48 |
| Gambar 4. 5 Halaman Simulasi Pengkodean Huruf | 48 |
| Gambar 4. 6 Halaman <i>Binary Game</i> | 49 |
| Gambar 4. 7 Halaman <i>Binary Game</i> | 50 |
| Gambar 4. 8 Halaman <i>Worksheet</i> | 51 |
| Gambar 4. 9 Halaman Artikel | 52 |
| Gambar 4. 10 Menu Kontribusi <i>User</i> | 52 |
| Gambar 4. 11 Menu <i>Login</i> Sistem | 53 |
| Gambar 4. 12 Halaman <i>Dashboard User</i> | 53 |
| Gambar 4. 13 Halaman <i>Dashboard Admin</i> | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

