

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *ADVENTURE GAME*  
MENGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE *PROBLEM  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF  
PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Danang Epri Supra Santoso

1205612

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *ADVENTURE GAME*  
MENGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE *PROBLEM  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF  
PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

Oleh

Danang Epri Supra Santoso

1205612

Sebuah Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Danang Epri Supra Santoso 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2017

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotokopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

DANANG EPRI SUPRA SANTOSO

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *ADVENTURE GAME*  
MENGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE *PROBLEM  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF  
PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

**Dr. H. ENJANG ALI NURDIN, M.Kom**

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II

**RASIM, M.T**

NIP. 197407252006041002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

**Prof. Dr. H. MUNIR, MIT**

NIP. 196603252001121001

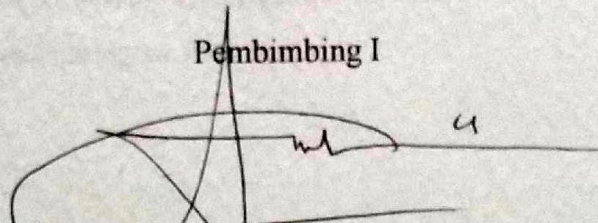


DANANG EPRI SUPRA SANTOSO

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *ADVENTURE GAME*  
MENGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE *PROBLEM  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF  
PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

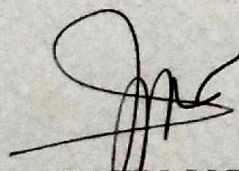
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Dr. H. ENJANG ALI NURDIN, M.Kom**  
NIP. 196711211991011001

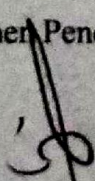
Pembimbing II



**RASIM, M.T**  
NIP. 197407252006041002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



**Prof. Dr. H. MUNIR, M.T**  
NIP. 196603252001121001

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2017  
Yang membuat pernyataan,

Danang Epri Supra Santoso  
NIM. 1205612