

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERBANG LOGIKA

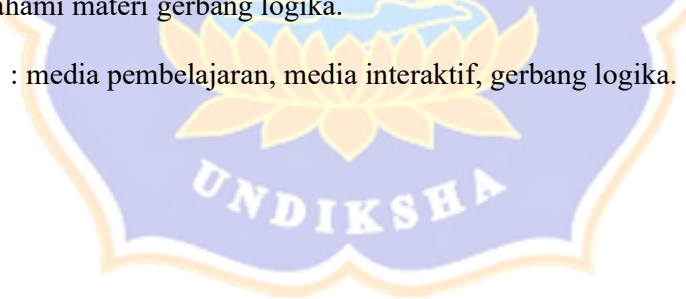
Oleh

**Galang Wijaya Dewan Putra, NIM 1905021002
Program Studi Manajemen Informatika**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membangun rancang bangun Media Pembelajaran Interaktif Gerbang Logika dan melakukan implementasi rancang bangun menggunakan aplikasi Unity. Media Pembelajaran Interaktif Gerbang Logika adalah media interaktif di mana pengguna bisa memilih menu dan tombol yang disediakan. Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, terdapat lima (5) tahapan pengembangan yang digunakan yaitu (1) *Requirements Analysis and Definition*, (2) *System and Software Design*, (3) *Implementation and Unit Testing*, (4) *Integration and System Testing*, dan (5) *Operation and Maintenance*. Dengan metode pengumpulan data adalah metode dokumentasi, data didapatkan melalui dokumen-dokumen pendukung seperti artikel, web, buku dan lainnya. Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif dengan materi gerbang logika, Pada media terdapat materi pembahasan dan juga Latihan soal, sehingga Media Pembelajaran Interaktif Gerbang Logika ini dapat menjadi media pendukung dalam memahami materi gerbang logika.

Kata kunci : media pembelajaran, media interaktif, gerbang logika.



**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GERBANG LOGIKA**

Oleh

Galang Wijaya Dewan Putra, NIM 1905021002

Program Studi Manajemen Informatika

ABSTRACT

This study aims to build a Logic Gate Interactive Learning Media design and implement the design using the Unity application. Logic Gate Interactive Learning Media is an interactive media where users can choose the menus and buttons provided. The development method used in media development uses the waterfall software development method, there are five (5) stages of development used, namely (1) Requirements Analysis and Definition, (2) System and Software Design, (3) Implementation and Unit Testing, (4) Integration and System Testing, and (5) Operation and Maintenance. The data collection method is the documentation method, the data is obtained through supporting documents such as articles, web, books and others. The result of this research is an interactive learning media with logic gate material. In the media there is discussion material and also practice questions, so this Logic Gate Interactive Learning Media can be a supporting media in understanding logic gate material.

Keywords: learning media, interactive media, logic gates.

