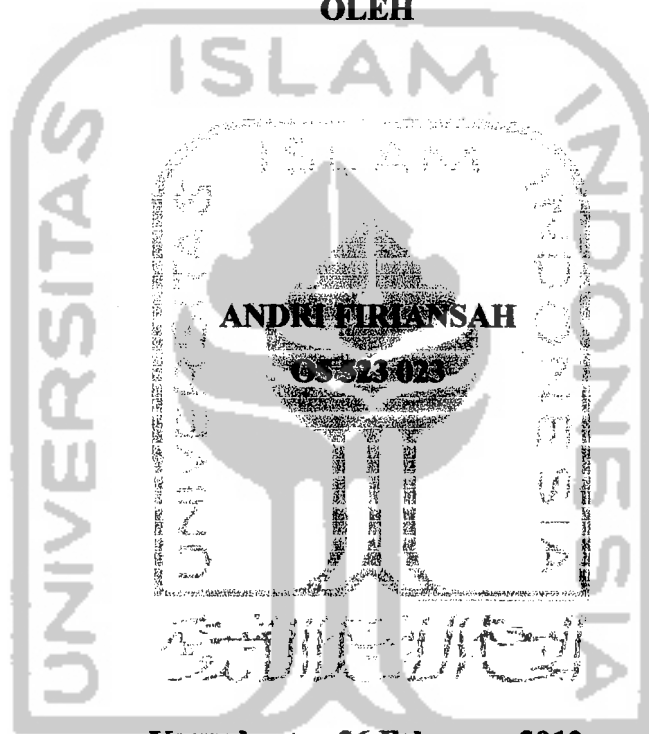


LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SERIOUS GAME EXONDONTIA UNTUK CALON DOKTER GIGI

TUGAS AKHIR

OLEH



Yogyakarta, 26 February 2013

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing Tugas Akhir**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Affan Mahtarami'.

(Affan Mahtarami, S.Kom, MT)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

SERIOUS GAME EXODONTIA UNTUK CALON DOKTER GIGI

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Andri Firiansah

No. Mahasiswa : 05 523 023

*Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*

Yogyakarta, 4 Maret 2013

Tim Penguji,

Affan Mahtarami, S.Kom. ,M.T.

Ketua

Izzati Muhimmah, S.T. ,M.Sc., Ph.D.

Anggota I

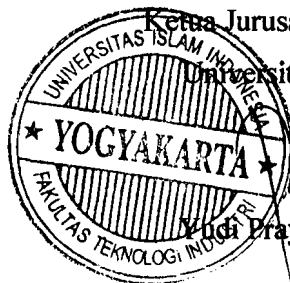
Arwan Ahmad Choiruddin, S.Kom. , M.T. , M.Sc.

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia



Yuda Prayudi, S.Si., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Andri Firiansah

No. Mahasiswa : 05 523 023

Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Februari 2013



Andri Firiansah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin

*Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT
Yang telah memberikan rahmat dan hidayah_Nya serta memberikan
Kemudahan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik,
Saya persembahkan tugas akhir ini untuk:*

Papa tercinta Nasarudin, Mama tercinta Haryani

*Terima kasih atas segala perhatian, bantuan, dukungan, kesabaran, do'a, dan limpahan kasih
sayang yang tiada henti-hentinya.*

Adik-adikku tercinta Riki, Robi, Vena, Epot, dan Aziz

*Terima kasih atas segala perhatian, bantuan, dukungan, kesabaran, do'a, dan limpahan kasih
sayang yang tiada henti-hentinya.*

Dosen Pembimbingku Pak Affan Mahitarami

*Terima kasih atas kesabarannya untuk membimbing dan menasehati saya guna
terselesaikannya tugas akhir ini.*

Galang, Kirin, ade

*Terima kasih atas waktu, semangat dan kesabarannya dalam menjadi tentor dan tak pernah
henti dalam membantu mengajari saya.*

Dan untuk orang tersayang Aisyah Widayastuti

*Terima kasih atas do'a, dukungan, ilmu dan pengalamannya yang telah dibagikan kepada
saya. Terima kasih selalu membangun kembali semangat saya disaat yang tepat.
Sungguh ridha illahi atas kebersamaan kita selama ini.*

*Seluruh teman-teman Bekfi, Juned, Fendi, palam, Ateng, Koya, Ipeh, Mayor, Oi, dokp, david
yang ga bisa di sebutin satu-satu, WEB, BIOS, ALIEN, FIRE, TF'99, TF'03, BINER,
SNIPER, INFINITY, DEWAN DIREKSI'05, KANGGURU'06 dan teman-teman
Teknik Informatika lainnya*

*Terima kasih atas kesediaan berbagi ilmu, memberikan bantuan, do'a, keceriaan, semangat
dan kebersamaannya selama ini. Kita berjuang bersama dan kita suksespun bersama,*



*Terima kasih atas kesediaan berbagi ilmu, memberikan bantuan, do'a, keceriaan, semangat dan kebersamaannya selama ini. Kita berjuang bersama dan kita suksespun bersama,
"SANTU QUNTAH SEMUA, SEMUA QUNTAH SANTI".*

HALAMAN MOTTO

"Sesungguhnya aku berlindung kepada Engkau dari bingung dan sedih, lemah dan malas"

"Be Ready, Be Wise, Be Tough and Love Your Life"

"Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar"

(QS. Al-Baqarah : 153)

"... Allah akan meninggikan orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat..."

(QS. Al-Mujaadilah: 11)

"Man Jadda 'Wa Jada"



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir dapat penulis selesaikan. Tak lupa shalawat serta salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W, yang telah memberi uswatun khasanah bagi umat manusia.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia. Tugas Akhir yang penulis laksanakan adalah membuat aplikasi *Serious Game Exodontia* untuk calon dokter gigi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

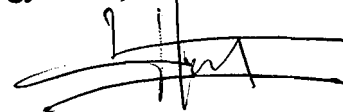
1. Allah SWT. Atas segala Rahmad, Taufik serta Hidayah-Nya.
2. Bapak Gumbolo Hadi Susanto, Ir., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Affan Mahtarami, S.Kom., M.T, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama pelaksanaan Tugas Akhir dan penulisan laporan.

5. Seluruh staf dan pengajar FTI UII, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu.
6. Orang tuaku Papa Nasarudin, Mama Haryani yang telah memberikan perhatian, bantuan, dukungan, kesabaran, do'a, dan limpahan kasih sayang yang tiada henti.
7. Saudaraku Riki, Robi, Vena, Epot, Aziz yang telah memberikan inspirasi, perhatian, bantuan, dukungan, kesabaran, do'a, dan limpahan kasih sayang yang tiada henti.
8. Buat Aisyah Widyastuti yang telah sabar memberikan motivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dari awal hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk membantu penulis di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr

Yogyakarta, 26 Februari 2013



Penulis

TAKARIR

<i>Exodontia</i>	Bedah gigi
<i>Serious game</i>	sebuah game yang dibangun untuk tujuan non-entertainment.
<i>Action Script</i>	Bahasa Pemrograman
<i>Aplikasi Pembelajaran</i>	Media yang menerapkan sistem pembelajaran yang menarik dan interaktif, bertujuan untuk mengasah kemampuan.
<i>Drag and Drop</i>	Permainan menggeser gambar sesuai target.
<i>Game Edukasi</i>	Permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek pemikiran serta imajinasi anak.
<i>Game Board</i>	Tampilan Permainan
<i>Gameplay</i>	Permainan.
<i>Internet</i>	International network, jalur komunikasi yang menghubungkan berbagai perangkat komputer diseluruh dunia.
<i>Memory</i>	Permainan mengingat dan mencocokkan gambar.
<i>Matching</i>	Permainan mencocokkan gambar.
<i>User Friendly</i>	Sistem yang memberikan kemudahan bagi penggunanya.