

---

**PERANCANGAN PROGRAM PENGENALAN  
PERANGKAT KOMPUTER HARDWARE DAN  
SOFTWARE DENGAN MEDIA GAME  
MENGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0**

Oleh : *Arif Subroto*

Copyright © 2019 by *Arif Subroto*

**Penerbit**

**Arif Subroto**

Desain Sampul:

Arif Subroto

([subrotoarif@yahoo.co.id](mailto:subrotoarif@yahoo.co.id))

**Diterbitkan melalui:**

**[www.nulisbuku.com](http://www.nulisbuku.com)**

---

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arif Subroto  
NIM : 13091392  
Perguruan Tinggi : AMIK Bina Sarana Informatika  
Program Studi : Teknik Komputer  
Alamat Kampus : Jl. Kamal Raya No.18, Ringroad Barat, Cengkareng  
Alamat Rumah : Jl. Kapuk Raya No.48, Cengkareng, Jakarta Barat 11720

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Program Pengenalan Perangkat Komputer Hardware dan Software Dengan Media Game Menggunakan Visual Basic 6.0"**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (merjiptak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 02 Juli 2012  
Yang menyatakan,



Arif Subroto

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Arif Subroto  
NIM : 13091392  
Perguruan Tinggi : AMIK Bina Sarana Informatika  
Program Studi : Teknik Komputer  
Alamat Kampus : Jl. Kamal Raya No.18, Ringroad Barat, Cengkareng  
Alamat Rumah : Jl. Kapuk Raya No.48, Cengkareng, Jakarta Barat 11720

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika**, Hak Bebas Royalti Non-Ekklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"Perancangan Program Pengenalan Perangkat Komputer Hardware Dan Software Dengan Media Game Menggunakan Visual Basic 6.0"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Ekklusif** ini pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *Internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 02 Juli 2012  
Yang menyatakan,



**Arif Subroto**

### PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Arif Subroto  
NIM : 13091392  
Jenjang : Diploma Tiga (D.III)  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Program Pengenalan Perangkat Komputer  
Hardware Dan Software Dengan Media Game Menggunakan  
Visual Basic 6.0

Untuk dipertahankan pada periode I-2011 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Diploma Ahli Madya (A.Md) pada Program Diploma Tiga (D.III) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 19 Juli 2012

#### PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Pembimbing : **Pembangunan Siregar, S.T**



29/07-12

#### DEWAN PENGUJI

Penguji I : **Desmira, M.T**




01/07

Penguji II : **Sari Dewi, A.md**



01/07

	<b>LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR</b>
	<b>AKADEMI BINA SARANA INFORMATIKA</b>

- NIM : 13091392
- Nama Lengkap : Arif Subroto
- Dosen pembimbing : Pembangunan Siregar S.T
- Judul Tugas Akhir : Perancangan Program Pengenalan Perangkat Komputer Hardware Dan Software Dengan Media Game Menggunakan Visual Basic 6.0



No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	24 April 2012	Bimbingan Perdana	
2	26 April 2012	Pengajuan Bab I	
3	09 Mei 2012	Revisi Bab I dan Pengajuan Bab II	
4	22 Mei 2012	Revisi Bab II dan Pengajuan Bab III	
5	27 Juni 2012	Revisi Bab III	
6	02 Juli 2012	ACC Keseluruhan	

Catatan untuk dosen pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 24 April 2012
- Diakhiri pada tanggal : 02 Juli 2012
- Jumlah pertemuan bimbingan : 6 Kali Pertemuan

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing



[ Pembangunan Siregar, S.T ]

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpah rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan tugas akhir, yang penulis ambil adalah sebagai berikut “Perancangan Program Pengenalan Perangkat Komputer *Hardware* Dan *Software* Dengan Media *Game* Menggunakan *Visual Basic 6.0*”

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) AMIK BSI. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen) dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Direktur Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.
2. Ketua Jurusan Teknik Komputer AMIK BSI
3. Bapak Pembangunan Siregar, S.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Staff / karyawan / dosen dilingkungan Akademi BSI.
5. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
6. Rekan-rekan mahasiswa kelas TK-6A.

## ABSTRAKSI

### **Arif Subroto (13091392), Perancangan Program Pengenalan Perangkat Komputer Hardware Dan Software Dengan Media Game Menggunakan Visual Basic 6.0**

Kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah untuk membantu menyelesaikan masalah – masalah dalam dunia pendidikan yang mengarah pada pengembangan sumber daya manusia. Contoh dari kemajuan teknologi adalah adanya sistem komputerisasi diberbagai instansi khususnya instansi pendidikan.

Dalam hal pendidikan, komputer dapat dipergunakan sebagai alat bantu ( media ) dalam proses belajar mengajar, baik untuk guru / dosen maupun siswa / mahasiswa. Komputer juga bisa berfungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan juga alat uji. Pengumpulan materi yang dilakukan melalui buku referensi dan media internet. Selanjutnya merancang suatu sistem dengan membuat flowchart.

Setelah itu baru dilaksanakan proses pembuatan game dengan cara membuat desain tampilan program dan menuliskan kode – kode program dalam bahasa visual basic. Langkah terakhir adalah pengujian program. Program game ini berisi tentang materi dan ilustrasi praktek pengenalan perangkat keras dan sistem operasi komputer dimana untuk materi pengenalan perangkat keras dan sistem operasi komputer disajikan secara menarik dan untuk mengingat ulang tentang materi

yang telah dipelajari disajikan seperti game yang memiliki tingkat kesulitan dan level tertentu.

Tampilan game yang menarik, iringan musik yang unik, serta fasilitas untuk seorang administrator game untuk melakukan pengaturan materi praktek pengenalan komputer, gambar ilustrasi praktek pengenalan komputer, dan iringan musik yang unik menambah keunikan dari game ini. Program game ini masih memerlukan banyak penyempurnaan, sehingga dapat dikembangkan menjadi game yang lebih sempurna.

**Kata Kunci : Pembuatan Game, Pengenalan Perangkat Komputer**



## **ABSTRACT**

### ***Arif Subroto (13091392) Program Design Introduction to Computer Hardware And software With Media Game Using Visual Basic 6.0***

*Advances in technology provide many convenience in human life. One example is to help solve problems in education that lead to the development of human resources. Examples of technological advances is a computerized system in various institutions, especially educational institutions.*

*In terms of education, the computer can be used as tools (media) in teaching and learning, both for teachers / lecturers and students / students. The computer can also serve as a tutorial, teaching aids and test equipment. The collection of material that is made through reference books and internet media. Further design a system to create a flowchart.*

*After that game-making process carried out by making the design look of the program and write the code in visual basic program. The final step is the testing program. This game program contains material about practice and the introduction of an illustration of hardware and operating system the computer where the material for the introduction of hardware and computer operating system are presented in an interesting and to remember the neighbor re-learned the material presented as a game that has a difficulty level and a certain level.*

*Display an interesting game, a unique musical accompaniment, as well as facilities for a game administrator to set a practical matter the introduction of*

*computers, computer illustration recognition practices, and unique music that adds to the uniqueness of this game. This game program still needs many improvements, so that could be developed into a more perfect game.*

***Keywords : Making Games, Introduction to computer design***

## DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Judul Tugas Akhir.....	1
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	2
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah..	3
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir.....	4
Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	5
Kata Pengantar.....	6
Abstraksi.....	7
Daftar Isi.....	11
Daftar Simbol.....	13
Daftar Gambar.....	16
Daftar Lampiran.....	18

### **BAB I PENDAHULUAN**

- 1.1. Latar Belakang.....19
- 1.2. Maksud dan Tujuan.....21
- 1.3. Metode Penelitian.....21
- 1.4. Ruang Lingkup.....22

### **BAB II PEMBAHASAN**

- 2.1. Landasan Teori.....23
  - 2.1.1. Konsep Dasar Program.....23
  - 2.1.2. Game.....26
  - 2.1.3. *Visual Basic*.....27
- 2.2. Analisa Perancangan Program.....30
  - 2.2.1. Tinjauan Kasus.....30
  - 2.2.2. Spesifikasi Perancangan Program..31
  - 2.2.3. HIPO (*Hierarchy plus Input-*

<i>Process-Output</i> ).....	54
2.2.4. Diagram Alir ( <i>Flowchart</i> ).....	56
2.2.5. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	77
2.2.6. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	78
2.2.7. Konfigurasi Sistem Komputer.....	79

### **BAB III PENUTUP**

3.1. Kesimpulan.....	80
3.2. Saran-saran.....	80

**DAFTAR PUSTAKA.....**82

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....**83

**LAMPIRAN & KETERANGAN.....**85 &.....99