

ABSTRACT

In the development of computer technology, simulation is one medium that can be developed into learning. In this case simulations are designed and created a learning simulation applications are built using multimedia methods (Luther), which includes concept, design, collection material, manufacture, testing, and distribution. With a thesis entitled "Application of Simulation Learning Graph Data Structures" by using Adobe Flash CS3 software is supported with other Adobe software products are Adobe Illustrator CS3. Which presents the material - the material with text, pictures, and animations. Made application to the aims to assist students in learning the graph data structure to be more interesting in learning and help teachers in delivering the course material, where the latter can replace the previous teaching becomes less attractive, interactive learning, where users can actively participate in using the application two-way interactions. And also can be an attractive learning. The benefits of these applications is the understanding of the material students learn by doing the work of questions that exist in the application. Keywords:

Keywords : Simulation, Learning, Data Structures, Graph.

ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi komputer, simulasi merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan menjadi pembelajaran. Dalam hal ini simulasi yang dirancang dan dibuat merupakan aplikasi simulasi pembelajaran yang dibangun menggunakan metode multimedia (Luther) yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Dengan skripsi yang berjudul “**Aplikasi Simulasi Pembelajaran Struktur Data Graph**” dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 yang didukung dengan software produk Adobe lainnya yaitu Adobe Illustrator CS3. Yang menyajikan materi – materinya dengan text, gambar, dan animasi. Dengan dibuatnya aplikasi ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari struktur data graph agar lebih menarik dalam pembelajarannya serta membantu dosen dalam memberikan materi kuliah, dimana nantinya dapat menggantikan perangkat ajar yang sebelumnya kurang menarik menjadi pembelajaran yang interaktif, dimana pengguna dapat ikut aktif dalam menggunakan aplikasi sehingga terjadi interaksi dua arah. Dan juga dapat menjadi pembelajaran yang atraktif. Manfaat dari aplikasi ini yaitu mengetahui pemahaman materi mahasiswa dengan melakukan pengeroaan soal – soal yang ada pada aplikasi.

Kata Kunci: Simulasi, Pembelajaran, Struktur Data, Graph.