

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
METODE SCRUM BERDASARKAN METODE BELAJAR SELF DIRECTED
LEARNING UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN MERAKIT
PERSONAL KOMPUTER SISWA SMK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Ilmu Komputer



Disusun Oleh :

Revi Aprialdi

NIM 1005220

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

2014

**PERANCANGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE
SCRUM BERDASARKAN METODE
BELAJAR SELF DIRECTED LEARNING
UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN
MERAKIT PERSONAL KOMPUTER SISWA
SMK**

Oleh
Revi Aprialdi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Revi Aprialdi 2014
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2014

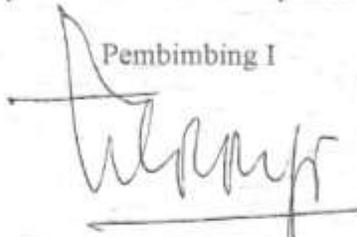
Hak Cipta dilindungi undang-undang.

REVI APRIALDI

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE
SCRUM BERDASARKAN METODE BELAJAR SELF DIRECTED LEARNING
UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN MERAKIT PERSONAL KOMPUTER
SISWA SMK

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

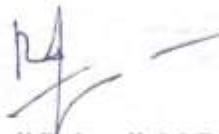
Pembimbing I



Drs. H. Heri Sutarno, M.T

NIP : 195607141984031002

Pembimbing II

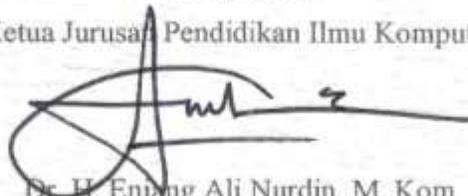


Dr. Dedi Rohendi, M.T

NIP : 196705241993021001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer



Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M. Kom

NIP : 196711211991011001