

ABSTRAK

NURFANDI. Implementasi Algoritma *Shuffle Random* Untuk *Awareness Boss* Pada *Game* Edukasi Budaya Berbasis Android (dibimbing oleh Fahrir Irhamna Rahman S.Kom.,MT. dan Titin Wahyuni S.Pd.,MT.)

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Aplikasi *Game* yang menggunakan Algoritma *Shuffle Random* sebagai media untuk menantang pemain untuk menyelesaikan *Game* khususnya *Game* edukasi budaya dan untuk mengetahui bagaimana implementasi algoritma *Shuffle Random* pada *game* edukasi budaya. Dalam pembuatan *game* melalui beberapa tahap, antara lain tahap perancangan yang didalamnya terdapat perancangan *Flowchart Game*, *Flowchart* algoritma, dan perancangan komponen, kemudian pengimplementasian algoritma *Shuffle random* kedalam *game*. Pengujian aplikasi *game* ini terdiri dari pengujian *Black Box* dan pengujian respon siswa terhadap *game* edukasi budaya ini. Didalam *game* ini terdapat player dan musuh yang harus dihindari oleh player dan juga terdapat item gambar budaya sebagai media yang akan memberikan edukasi atau pembelajaran pada aplikasi *game* ini. Hasil dari pengujian aplikasi *game* ini yaitu setiap komponen *game* berjalan dengan baik sesuai dengan harapan *developer* dan hasil pengimplementasian *Shuffle random* menunjukkan bahwa musuh didalam *game* berhasil teracak posisi kemunculanya kemudian hasil respon dari 25 siswa dan siswi mereka tertarik dan menikmati *game* edukasi budaya ini serta mereka mendapatkan pelajaran tentang budaya sehingga mereka ingin memainkan *game* edukasi yang sama dan sejenisnya.

Kata Kunci : Android; Budaya; Edukasi; *Game*; *Shuffle Random*