

ABSTRAK

PENERAPAN ALGORITMA SHUFFLE RANDOM PADA *GAME* 2D WALI SONGO MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

(STUDI KASUS: SMK NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG)

*Application of Shuffle Random Algorithm Method in Games 2D Songo Using
Construct 2*

Oleh:

Nino Cahyo Raino
18312098

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan algoritma Shuffle Random dalam pengembangan sebuah game 2D berjudul "Wali Songo" menggunakan perangkat Construct 2, dengan studi kasus di SMK N 2 Bandar Lampung. Algoritma Shuffle Random digunakan untuk mengacak urutan elemen dalam permainan, menciptakan variasi dan tantangan yang lebih menarik bagi pemain. Game "Wali Songo" dirancang sebagai sarana pendidikan yang menggabungkan unsur sejarah dan hiburan untuk membantu pemain memahami sejarah Wali Songo, serta menguji pengetahuan mereka melalui pertanyaan dan tantangan yang diacak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan algoritma Shuffle Random dalam game "Wali Songo" dapat meningkatkan daya tarik dan interaktivitas permainan. Selain itu, game ini juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan sejarah Wali Songo kepada siswa SMK N 2 Bandar Lampung. Penelitian ini memberikan wawasan tentang penggunaan algoritma Shuffle Random dalam konteks pengembangan game edukasi dan mengilustrasikan manfaatnya dalam menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik dan bermanfaat.

Kata Kunci: Algoritma Shuffle Random, *Game* 2D, Construct 2, Wali Songo, SMK N 2 Bandar Lampung, *Game* Edukasi