

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA GAME EDUKASI RESEP MAKANAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

(STUDI KASUS: SMK NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG)

*Implementation of the Fisher-Yates Shuffle Algorithm in Games Food Recipe
Education Using Construct 2*

Oleh:

M. Riksi Maulana

18312116

Algoritma Fisher-Yates, juga dikenal sebagai Durstenfeld-Fisher-Yates, adalah algoritma pengacakan (shuffle) yang digunakan untuk mengacak urutan elemen dalam sebuah daftar atau larik (array). Algoritma ini ditemukan oleh Ronald A. Fisher dan Frank Yates pada tahun 1938 dan kemudian dimodifikasi oleh Richard Durstenfeld pada tahun 1964. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan algoritma Fisher-Yates Shuffle dalam pengembangan sebuah game edukasi resep makanan menggunakan perangkat Construct 2. Algoritma Fisher-Yates Shuffle digunakan untuk mengacak urutan langkah-langkah dalam membuat resep makanan, sehingga pengguna dapat mempelajari berbagai resep dengan cara yang interaktif dan menarik. Game ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman pengguna tentang masakan dan meningkatkan keterampilan memasak mereka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan algoritma Fisher-Yates Shuffle dalam game edukasi resep makanan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman bermain.

Kata Kunci : Fisher-Yates Shuffle, Game Edukasi, Resep Makanan, Construct 2