

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ALGORITMA *FISHER-YATES* PADA *GAME* EDUKASI MATEMATIKA PERKALIAN BERBASIS *ANDROID*

Oleh:

Agung Bastian

NIM. 1209705008

Fisher-Yates shuffling atau biasa dikenal dengan Algoritma *Fisher-Yates* saat ini telah banyak digunakan dalam proses pengembangan suatu penelitian. Metode pengacakan ini termasuk metode pengacakan yang baik pada pengembangan suatu aplikasi. Implementasi algoritma tersebut di dalam aplikasi ini didasari juga pada masalah yang terjadi, yaitu kurangnya minat anak-anak untuk belajar matematika. Sehingga dibutuhkan aplikasi yang mampu menjadi teman bermain sambil belajar terutama di matematika perkalian. Aplikasi yang dibangun adalah game edukasi matematika perkalian berbasis *android* dengan menggunakan algoritma *Fisher-Yates* untuk mengacak soal. Aplikasi ini juga dibangun dengan menggunakan metode pengembangan *prototype* untuk mengembangkan aplikasi menjadi produk yang memiliki nilai manfaat sesuai keinginan si pengembang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG