

## **ABSTRAK**

# **“PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES DAN DFS (DEPHT FIRST SEARCH) DALAM GAME 3D UNTUK PEMBELAJARAN MENGETIK CEPAT 10 JARI”**

Oleh :

FAHMI ABDUSSYUKUR H

1211705056

Permainan game merupakan salah satu kegiatan yang sangat banyak diminati oleh kalangan tua, muda dan anak yang kegunaan pada umumnya hanya untuk mengisi waktu luang, membuang kejenuhan dan untuk kesenangan semata, oleh sebab itu dalam tugas akhir ini akan dibangun sebuah game yang berguna bagi pembelajaran dengan menerapkan edukasi mengetik 10 jari, dikarenakan sampai saat ini pembelajaran dilakukan hanya melalui buku. Dalam pembuatannya digunakan Blender Game Engine. Bahasa Phyton merupakan bahasa pemrograman yang dapat diatur sedemikian rupa sehingga dapat bekerja sama dengan piranti lain sehingga membentuk suatu sistem pengendali. Dan menerapkan metode Fisher Yates , DFS (Depht First Search) untuk proses alur kontrol permainan. Game ini dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak dan dapat belajar sambil bermain sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang mengetik, dengan manfaat ini diharapkan nantinya game dapat dikembangkan dan diterapkan di kalangan pelajar.

Kata Kunci : Role Playing Game, Phyton.

## ABSTRACT

# “IMPLEMENTATION OF FISHER YATES AND DFS ALGORITHM (DEPTH FIRST SEARCH) IN 3D GAME FOR TYPING LEARNING QUICK 10 FINGS”

Oleh :

FAHMI ABDUSSYUKUR H

1211705056

The game play is one activity that is very much in demand by the elderly, young and children whose usefulness is generally just to spend leisure time, dispose of saturation and for pleasure, therefore, in this final project will be built a game that is useful for learning applying education 10 finger typing, because until now the learning is done only through the book. In making use Blender Game Engine. Language is a programming language that can be arranged so that it can work together with other devices to form a control system. And applying the method of Fisher Yates , DFS (Depth First Search) for process flow control game play. The result of this game can be used as a medium of learning for children and can learn while playing so as to increase knowledge in the field of typing, the benefit is expected later games can be developed and implemented among students.

Keywords: Role Playing Game, Phyton.