

# **IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SUFFLE PADA GAME MEMORI TES BERBASIS ANDROID.**

## **ABSTRAK**

Kelupaan atau kegagalan dalam mengingat kembali informasi di dalam otak, tentu menjadi hal yang sangat merugikan apalagi jika di usia yang masih muda telah mengalami kelupaan yang cukup sering. Salah satu cara meningkatkan kemampuan daya ingat dengan memakan makanan bergizi atau melalui sebuah pola latihan. Pola latihan yang dimaksud adalah *Digit Span Tes*, atau mengingat kembali deretan angka yang diucapkan oleh penguji. Namun untuk mendapatkan mendapatkan seorang penguji yang bersedia melatih kapanpun dan dimanapun tentu tidak mudah, sehingga dibutuhkan sebuah algoritma pengacakan untuk menggantikan posisi penguji dalam menyebut angka secara acak yang kemudian di implementasikan di dalam sebuah *game* berbasis android. Algoritma yang dimaksud dalam penelitian ini adalah algoritma *Fisher Yates Suffe*, atau sebuah algoritma yang dapat menghasilkan suatu permutasi acak dari suatu himpunan terhingga. Dalam pengembangan *game* ini menggunakan Construct 2, yaitu sebuah *game engine* untuk pengembangan *game multiplatform* seperti android dan ios. Sehingga ketika pengguna ingin melakukan tes dalam kemampuan mengingatnya hanya membutuhkan *smartphone* berbasis android yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

*Kata Kunci : Game, Android, Construct 2, Digit Span Tes, Fisher Yates Suffle.*