

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN INDUSTRI  
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil 2021/2022

**IMPLEMENTASI METODE FISHER YATES SHUFFLE  
PADA GAME MENYUSUN HURUF  
BERBAHASA JAWA KRAMA**

Haidar Rafi

NIM : 16.01.53.0098

Abstrak

Bahasa Jawa Krama yang jarang digunakan menyebabkan sikap kesantunan anak – anak terhadap orang yang lebih tua di lingkungan masyarakat Jawa itu sangatlah rendah. Sehingga dibutuhkan inovasi cara belajar yang menarik dan mudah seperti pembuatan *game*. *Game* sebagai salah satu media belajar dibuat dengan menyusun huruf berbahasa Jawa Krama yang menggunakan metode *Fisher Yates Shuffle*. Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah memberikan alternatif media pembelajaran bahasa Jawa Krama khususnya untuk anak – anak. Metode *Fisher Yates Shuffle* merupakan metode untuk menghasilkan permutasi acak dari suatu himpunan. Implementasi metode *Fisher Yates Shuffle* pada game ini dapat dibuat menggunakan *Unity 3D*. Hasil penelitian ini yaitu metode *Fisher Yates Shuffle* dapat diimplementasikan pada game dengan mengacak beberapa huruf untuk menjawab soal yang terdiri atas beberapa kata kerja dan kata sifat dalam bahasa Jawa. Menindaklanjuti penelitian ini, maka game menyusun huruf berbahasa Jawa Krama ini perlu dioptimalkan dan diperbanyak dalam kosakatanya.

**Kata kunci:** *Game, Bahasa Jawa Krama, Unity, Fisher Yates Shuffle*

***Implementation of the Fisher Yates Shuffle Method  
in the Game of Composing Letters in Javanese Krama***

***Abstract***

*The Javanese Krama language which is rarely used causes children's politeness towards older people in Javanese society to be very low. So it takes innovation in interesting and easy ways of learning such as making games. Game as one of the learning media is made by arranging letters in Javanese Krama using the Fisher Yates Shuffle method. The purpose of making this game is to provide an alternative medium for learning Javanese Krama language, especially for children. Fisher Yates Shuffle method is a method to generate random permutations of a set. Implementation of the Fisher Yates Shuffle method in this game can be made using Unity 3D. The result of this research is that the Fisher Yates Shuffle method can be implemented in games by shuffling some letters to answer questions consisting of several verbs and adjectives in Javanese. Following up on this research, the game of compiling letters in Javanese Krama needs to be optimized and expanded in its vocabulary.*

***Keywords: Game, Javanese Krama Language, Unity, Fisher Yates Shuffle***

Semarang, 20 Januari 2022

Pembimbing



Rina Candra Noor Santi, S.Pd, M.Kom  
NIDN : 0627017702