

***JIGSAW PUZZLE QUIZ SEJARAH DAN BUDAYA BANGSA INDONESIA
DENGAN METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR (LCG)***

Oleh : Hendrik Rusdianto

Pembimbing I : Cahyo Darujati S.T., M.T

Pembimbing II : Maulana Rizqi S.T., M.T., M.Sc

ABSTRAK

Masyarakat Indonesia saat ini banyak sekali tersihir oleh *smartphone* yang menggunakan internet, apalagi perkembangan game yang menggunakan sebagian besar internet begitu pesat sehingga banyak digandrungi anak – anak dan remaja hanya untuk bermain sebuah *game online* maupun *offline*. Saat ini sedikitnya *game* edukasi yang mengarah tentang sejarah dan budaya bangsa Indonesia sehingga menjadi alasan penulis untuk membuat aplikasi permainan *jigsaw puzzle quiz*. Penyelesaian aplikasi ini akan dibuat secara terstruktur dengan menggunakan *UML* dan *Spiral model* sebagai proses pengembangan perangkat lunak sehingga menghasilkan keputusan yang *final*, dalam aplikasi yang dirancang akan terdapat tingkat kesulitan disetiap *level* sebagai pacuan untuk meningkatkan kepuasan kepada pemain dengan menggunakan *Linear Congruential Generator (LCG)*. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu *alternative* untuk melestarikan dan melindungi bahkan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah dan budaya bangsa Indonesia.

Kata Kunci – *Game* edukasi, *Jigsaw puzzle quiz*, Sejarah dan budaya, LCG, Unity

**INDONESIAN HISTORY AND CULTURE JIGSAW PUZZLE QUIZ WITH
THE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR METHOD (LCG)**

By : Hendrik Rusdianto

Advisor I : Cahyo Darujati S.T., M.T

Advisor II : Maulana Rizqi S.T., M.T., M.Sc

ABSTRACT

Today's Indonesian society is very much enchanted by smartphones that use the internet, especially the development of games that use most of the internet so rapidly that many are loved by children and teenagers just to play a game online or offline. At present there are at least educational games that lead to the history and culture of the Indonesian nation, which is the reason for the author to create a quiz jigsaw puzzle game application. The completion of this application will be structured using UML and Spiral models as a software development process so as to produce a final decision, in the application designed there will be a level of difficulty in each level as a race to increase satisfaction to players by using the Linear Congruential Generator (LCG). This application is expected to be one alternative to preserve and protect and even increase public knowledge about the history and culture of the Indonesian nation.

Keywords— *Game Education, Jigsaw Puzzle Quiz, History and culture, Linear Congruential Generator, Unity*