

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan algoritma Blum Blum Shub untuk pengacakan soal pada *game* kuis edukasi pengenalan sejarah Kerajaan Galuh berbasis android sebagai sarana atau salah satu media edukasi yang menunjang pembelajaran matakuliah Kegagalan di Universitas Galuh Ciamis. Aplikasi *game* kuis edukasi pengenalan Sejarah Kerajaan Galuh yang dihasilkan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC). Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *game* kuis edukasi pengenalan sejarah Kerajaan Galuh yang dapat digunakan oleh Mahasiswa Universitas Galuh dalam menunjang matakuliah Kegagalan dan juga masyarakat umum yang ingin mengenal sejarah Kerajaan Galuh dengan media *game* kuis edukasi. Hasil penelitian menunjukkan algoritma ini mampu mengacak soal pada *game* kuis edukasi sejarah Kerajaan Galuh.

Kata Kunci: *Blum Blum Shub*, Edukasi, *Game*, *Game Development Life Cycle*, Kerajaan Galuh.



ABSTRACT

This study aims to design and implement the blum blum shub algorithm for randomizing questions in an android-based educational quiz game to introduce the history of the Galuh Kingdom as a means or one of the educational media that supports the learning of the Kegaluhan course at Galuh Ciamis University. The resulting educational quiz game application to introduce the history of the Galuh Kingdom is a development research using the Game Development Life Cycle (GDLC) development method. The results of this study are in the form of an educational quiz game application that introduces the history of the Galuh Kingdom which can be used by Galuh University students in supporting the Kegaluhan course and also the general public who want to get to know the history of the Galuh Kingdom with educational quiz game media.

Keywords: Blum Blum Shub, Education, Galuh Kingdom, Game, Game Development Life Cycle.

