

ABSTRAK

Game merupakan salah satu media hiburan yang paling banyak digemari pada saat ini. *Game* dapat dimainkan oleh siapa saja baik anak-anak maupun orang dewasa, tergantung dari jenis *game* yang dipilih. *Game* yang mempunyai *game world* yang baik akan mempengaruhi minat dari pemain untuk memainkan *game* tersebut. Tugas Akhir ini berfokus pada pembuatan algoritma *Interface*, *Scoring* dan *Timing*. Implementasi dibuat berdasarkan *Interface* desain, *Scoring* dan *Timing* desain.

Tugas Akhir ini dibuat dengan menggunakan metodologi studi literatur, analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Teori yang digunakan adalah algoritma *fuzzy*, dan *computational thinking*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah Algoritma yang sesuai pada kebutuhan implementasi, Implementasi *interface* yang dibuat sesuai dengan desain *interface*, dan Implementasi *scoring*, *timing* ini dibuat sesuai dengan perancangan algoritma.

Kata kunci : Implementasi *Interface*, Implementasi *Scoring*, Implementasi *Timing*, *Computational Thinking*.

ABSTRACT

The game is one of the most entertainment media favored at this time. The game can be played by anyone good kids as well as adults, depending on the type of the selected game. The game has a good game world will affect the interests of the players to play the game. The final project is focused on the creation of the algorithm Interface, Scoring and Timing. The implementation is based on Interface design, Scoring and Timing design.

This final project is created by using the methodology of the study of literature, analysis, design, implementation, and testing. The theory of fuzzy algorithm is used, and computational thinking.

The end result of this research is the algorithm that fits the needs of implementation, implementation of interfaces created in accordance with the design of the interface, and implementation of scoring, timing is made in accordance with the design of the algorithm.

Keywords: Implementation Interface, Implementation Scoring, Implementation Timing, Computational Thinking.