

ABSTRAK

Magdalena Triadhini. 2016. *Perancangan Game Puzzle Menggunakan Algoritma Brute Force Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI – Malang. Pembimbing : Go Frendi Gunawan, M.Kom.

Kata Kunci : Game Puzzle, Algoritma Brute Force, Media Pembelajaran.

Game merupakan aplikasi yang saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan pribadi, melalui game juga manusia dapat belajar. Salah satunya dengan game puzzle. Dalam game puzzle, user dapat mengembangkan polapikir dan mengasah konsentrasi, juga dapat berlatih memecahkan masalah. Game puzzle yang dibuat memiliki alur permainan serupa dengan tetris. Dalam pembuatan game ini, algoritma Brute Force digunakan untuk mencari dan mencocokkan huruf yang tersusun dan dibandingkan pada data yang tersimpan. Game ini membuat pemain di atas 7 tahun untuk belajar dan menambahkan kosa kata dalam bahasa inggris dengan cara yang mudah, menyenangkan, dan pemain tertarik dan tidak bosan untuk bermain sambil belajar.