

INTISARI

Permainan Dorong Kotak merupakan permainan *puzzle* yang mengharuskan pemain untuk menjawab pertanyaan berupa penambahan. Ketika jawaban benar maka sebuah kotak akan muncul, kotak dapat digunakan untuk menutup lubang, dan jika lubang sudah tertutup semua, permainan berakhir dan pemain dinyatakan menang. Ketika pemain bersentuhan dengan musuh maka nyawa musuh berkurang satu dan apabila pemain berdiri diatas lubang dinyatakan kalah.

Setiap kali permainan dijalankan level peta dalam permainan akan berganti secara acak, pengacakan level peta permainan ini menggunakan metode *Fisher-Yates Shuffle*. Dalam pembuatan permainan Dorong Kotak ini menggunakan *library* LibGDX. *Library* LibGDX ini bersifat *open source* dan *library* ini bisa digunakan untuk membuat aplikasi permainan yang dapat dijalankan di platform Windows, Linux, IOS, dan Android hanya dengan sekali menulis kode.

Metode *Fisher-Yates Shuffle* bisa digunakan bersamaan dengan *library* LibGDX. Peluang muncul angka acak yang sama dari metode *Fisher-Yates Shuffle* kecil.

Kata kunci : *Android, Dorong Kotak, Fisher-Yates Shuffle, Game, LibGDX*