

**IMPLEMENTASI ALGORITMA *FISHER-YATES SHUFFLE*  
PADA PERMAINAN *MATCHING CARD* DALAM  
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA  
BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



HISYAM EKO PRAYITNO  
21533406

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Hisyam Eko Prayitno  
NIM : 21533604  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* pada Permainan *Matching Card* dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web.

Isi dan format telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat  
Untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 11 Agustus 2023

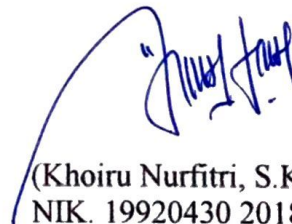
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,



(Ismail Abdurrozzaq Z., S.Kom., M.Kom.)  
NIK. 19880728 201804 13

Dosen Pembimbing II,



(Khoiru Nurfitri, S.Kom., M.Kom.)  
NIK. 19920430 201808 13

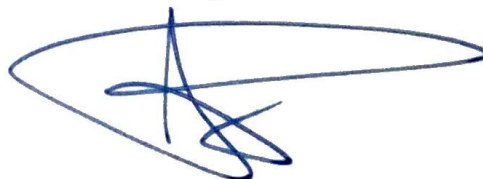
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



(Edy Kurniawan, S.T., M.T.)  
NIK. 19771026 200810 12

Ketua Program Studi Teknik Informatika,



(Adi Fajaryanto C., S.Kom., M.Kom.)  
NIK. 19840924 201309 13

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hisyam Eko Prayitno

NIM : 21533604

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul: “Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* pada Permainan *Matching Card* dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web” bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang saya rancang / teliti di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam Naskah Skripsi ini ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiatisme, saya bersedia ijazah saya dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya

Ponorogo, 4 Agustus 2023

Mahasiswa,



Hisyam Eko Prayitno  
NIM. 21544306

## HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Hisyam Eko Prayitno  
NIM : 21533406  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* pada Permainan *Matching Card* dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan  
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:


Hari : Senin  
Tanggal : 31 Agustus 2023

Dosen Penguji,

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,

  
(Indah Puji Astuti, S.Kom., M.Kom.)  
NIK. 19860424 201609 13

  
(Ghulam Asrofi Buntoro, S.T., M.Eng.)  
NIK. 19870723 202109 12

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,

Ketua Program Studi Teknik Informatika,

  
(Edy Kurniawan, S.T., M.T.)  
NIK. 19771026 200810 12

  
(Adi Fajaryanto C., S.Kom., M.Kom.)  
NIK. 19840924 201309 13

# BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


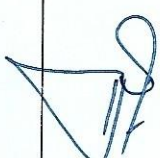
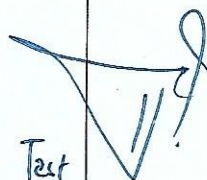
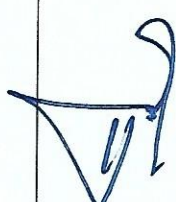
Nama : HISYAM EKO PRAYITNO

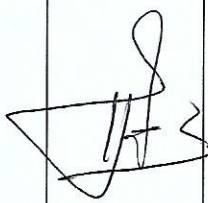
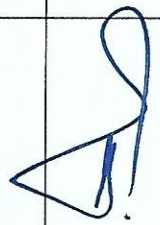
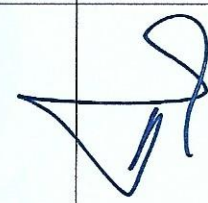
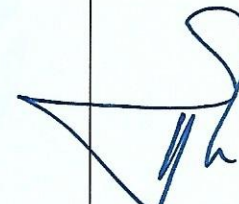
NIM : 21533406

Judul Skripsi : Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Permainan Matching Card dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web

Dosen Pembimbing I : Ismail Abdurrozzaq Z., S.Kom., M.Kom.

## PROSES PEMBIMBINGAN

No	Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Saran Pembimbing / Hasil	Tanda Tangan
1	7/12 2022	Acc Tema	Buat Bab I - III	
2	27/12 2022	Acc I - III	revisi Bab I, III <del>buat</del> IV, V	
3	4/1 2023	I - III	- Revisi Typografi - Pengujian User Acceptance Test	
4	16/1 2023	I - III	Acc seminar proposal	

No	Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Saran Pembimbing / Hasil	Tanda Tangan
5	25/5 2023	konsultasi hasil sempro	Konsultasi hasil sempro	
6	7/6 2023	revisi app	Revisi : - flip flop - Naskah	
7	21/7 2023	Bab 4	- Pengisian - Terlampir	
8	27/7 2023	Naskah Lengkap	Acc sidang	
9				
10				

# BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI





Nama : HISTAM ELIO PRATITNO

NIM : 21533406

Judul Skripsi : Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Permainan Matching Card dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web





Dosen Pembimbing II : Khoiru Nurfitri, S.Kom., M.Kom

## PROSES PEMBIMBINGAN

No	Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Saran Pembimbing / Hasil	Tanda Tangan
1	2/1 2023	BAB I	Selesaikan sy format / kaidah penulisan	
2	4/1 2023	BAB I	Tempatkan latar belakang perlu & perluas	
3	5/1 2023	Bab I Bab II Bab III	- Perlu dijelaskan mengapa dalam bentuk web, aplikasi yg akan dibangun. - Penerapan algoritma & perjas	
4	9/1 2023	BAB I - BAB III	- Ubah kalimat pada judul - Latar belakang - Skenario penyaji pengacaan - DFD, ERD, activity diagram	

No	Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Saran Pembimbing / Hasil	Tanda Tangan
5	10/1 2023	BAB II	simbol flowchar, DFD, usecase titik sesuai	A
6	10/1 2023		Ace seminar proposal	A
7	7/6 2023		Hasil seminar proposal	A
8	14/6 2023		Demo program	A
9	21/6 2023		Naskah BAB I - IV	A
10	4/7 2023		Demo Aplikasi - Sempatkan jumlah kotak - kap-kap level - uji pengguna.	A



No	Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Saran Pembimbing / Hasil	Tanda Tangan
11	21/7 /2023	BAB I-IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Typo</li> <li>- Metode pengembangan sistem</li> <li>- pengujian user</li> </ul>	
12	21/7 /2023	BAB I-IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demo program</li> <li>- Submit jurnal</li> <li>- Met penelitian</li> <li>- flowchart</li> </ul>	
13	24/7 /2023	BAB V	lampirkan hasil respon or responden secara kebersamaan	
14	26/7 /2023		Acc sidang	
15				
16				

## MOTTO

내일은 학자이거나 학습자이거나 독실하거나 사랑하는 사람이  
되라. 다섯 번째가 되지 말아야 하니 망하게 될 것이다

**Jadilah engkau orang berilmu, atau orang yang menuntut ilmu,  
atau orang yang mau mendengarkan ilmu, atau orang yang  
mencintai ilmu, dan janganlah engkau menjadi orang yang  
kelima maka kamu akan celaka.**

**(Ali bin Abi Thalib)**

**“Awali dengan Bismillah”  
(Penulis)**

**Quote:**

**“Ketika Biru Menangis, Merah Terluka dan Hitam Tak Terjaga”  
(Penulis)**

# IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA PERMAINAN MATCHING CARD DALAM MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA BERBASIS WEB

Hisyam Eko Prayitno, Ismail Abdurrozzaq Zulkarnaim, Khoiru Nurfitri

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo  
e-mail: hizyameko@gmail.com, ismail@umpo.ac.id, nurfitrikhoiru9@gmail.com

---

## Abstrak

Selain menghafal huruf *hangeul* sebanyak 40 huruf. Hambatan lain dalam proses belajar *hangeul* adalah metode pembelajaran yang monoton. Biasanya, *hangeul* diajarkan dengan penjelasan sederhana dan penggunaan media pembelajaran terbatas. Untuk mengatasi proses belajar mengajar yang monoton perlu adanya media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan *matching card*. Dalam permainan *matching card*, dapat diterapkan algoritma pengacakan dengan tujuan melatih daya ingat pemainnya. Salah satu algoritma yang dapat digunakan adalah Algoritma *Fisher-Yates Shuffle*. Untuk subjek penelitian ini dilakukan di Mayanantara School yang berada di Kota Malang. Aplikasi permainan ini dibuat dalam bentuk web agar dapat diakses dengan mudah. Untuk pengujian aplikasi media pembelajaran ini menggunakan *User Acceptance Test* (UAT) sebagai respon pengguna. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil sebesar 90,35%. Dengan kata lain, aplikasi *matching card* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea ini sangat diterima oleh para pengguna. Pengujian algoritmanya sendiri dilakukan sebanyak 3 kali dengan jumlah *user* 1 sampai 3. Hasil dari pengujian algoritma menunjukkan bahwa Algoritma *Fisher-Yates* berfungsi sebagai mana mestinya. Hal ini ditunjukkan dari posisi gambar pada permainan yang selalu berubah dan berbeda dari posisi *database*. Beberapa masukan dari pengguna yang telah menggunakan aplikasi ini adalah, adanya batasan jumlah maksimal flip, penambahan fitur *pause* dan lebih baik jika aplikasi ini dibuat juga dalam bentuk android.

**Kata Kunci:** Algoritma *Fisher-Yates Shuffle*, Bahasa Korea, *Hangeul*, Media Pembelajaran, *User Acceptance Test*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tiada terhingga. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Dengan perasaan bahagia dan hati penuh syukur, saya dengan rendah hati menyusun kata pengantar ini sebagai bagian dari penyusunan Skripsi di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Skripsi ini berjudul "*Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Permainan Matching Card dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Web.*"

Skripsi ini merupakan hasil kerja keras kami selama masa studi di Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dalam rangka menyelesaikan pendidikan sarjana di Program Studi Teknik Informatika. Penyusunan skripsi ini tidaklah mudah, dan saya menyadari bahwa kami tidak dapat mencapainya tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa terima kasih, saya ingin mengucapkan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Edy Kurniawan, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, atas kesempatan dan dukungan beliau dalam menuntut ilmu di institusi ini.
2. Bapak Adi Fajaryanto Cobantoro, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan arahan dan dorongan untuk saya selama proses studi.
3. Bapak Ismail Abdurrozzaq Z., S.Kom., M.Kom., dan Ibu Khoiru Nurfitri, S.Kom., M.Kom., sebagai pembimbing 1 dan

pembimbing 2, atas bimbingan, saran, dan pengarahan yang berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen, saya mengucapkan terima kasih atas pengetahuan dan wawasan yang telah Bapak dan Ibu bagikan kepada saya. Bapak dan Ibu telah memberikan inspirasi dan motivasi bagi saya untuk terus berkembang dalam bidang Teknik Informatika
5. Kepada kedua orang tua, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis. Saya berharap dapat menjadi anak yang sholeh serta dapat dibanggakan.
6. Teman-teman kelas prosus Angkatan 2021, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kerjasama dalam menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan selama studi di Program Studi Teknik Informatika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dalam permainan *Matching Card* sebagai media pembelajaran Bahasa Korea berbasis web. Saya menyadari bahwa karya saya ini jauh dari kesempurnaan, dan kami menerima segala kritik dan saran dengan lapang dada guna perbaikan dan pengembangan di masa depan.

Akhir kata, kami mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga hasil penelitian saya dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis web.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Ponorogo, 3 Agustus 2013

Hisyam Eko Prayitno

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Orisinalitas Skripsi .....	iii
Halaman Berita Acara Ujian .....	iv
Berita Acara Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I .....	v
Berita Acara Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II.....	vii
Halaman Motto.....	x
Abstrak .....	xi
Kata Pengantar .....	xii
Daftar Isi.....	xiv
Daftar Tabel .....	xvii
Daftar Gambar.....	xviii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Algoritma <i>Fisher-Yates shuffle</i> .....	10
2.3 Pengertian <i>Game</i> .....	11
2.4 Media Pembelajaran .....	11
2.5 Permainan <i>Matching Card</i> .....	12
2.6 Bahasa Korea.....	12
2.6.1. Pengertian Bahasa Korea .....	12
2.6.2. Pengenalan Huruf Korea.....	12
2.7 Bahasa Pemrograman <i>PHP</i> .....	15
2.8 Pemrograman WEB.....	15
2.8.1. Pengertian <i>Website</i> .....	15

2.8.2. <i>HyperText Markup Language (HTML)</i> .....	16
2.9 <i>MySQL</i> .....	16
2.10 <i>XAMPP</i> .....	16
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	18
3.1 Objek Penelitian .....	18
3.2 Tahap Penelitian .....	18
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	18
3.2.2. Studi Literasi.....	19
3.2.3. Metode Perancangan Sistem dengan <i>Waterfall</i> .....	19
3.2.4. Analisa dan Evaluasi.....	20
3.3 Analisa Kebutuhan .....	20
3.3.1. Perangkat Lunak .....	20
3.3.1. Perangkat Keras .....	20
3.4 Implementasi Algoritma <i>Fisher-Yates shuffle</i> .....	21
3.5 Perancangan Sistem.....	23
3.5.1. <i>Flowchart</i> Diagram.....	23
3.5.1.1 <i>Flowchart</i> Admin.....	23
3.5.1.2 <i>Flowchart</i> User .....	25
3.5.2. Diagram <i>Use Case</i> .....	27
3.5.3. DFD Level 0 .....	27
3.5.4. DFD Level .....	28
3.5.4. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	29
3.5.5. <i>Database</i> .....	30
3.5.4. Perancangan <i>Interface</i> .....	34
3.6 Pengujian Aplikasi .....	40
1. Pengujian Media Pembelajaran.....	40
2. Pengujian Algoritma <i>Fiser-Yates Shuffle</i> .....	42
<b>BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN</b> .....	43
4.1 Implementasi Perancangan <i>Database</i> .....	43
4.2 Implementasi Perancangan Website.....	45
4.2.1 Halaman Admin.....	46
4.2.2 Halaman <i>User</i> .....	54

4.3	Pengujian Media Pembelajaran dengan <i>User Acceptance Test (UAT)</i> ..	61
4.4	Respon Pengguna Setelah Menggunakan Aplikasi <i>Matching Card</i> .....	66
4.5	Hasil Evaluasi Belajar Peserta Didik.....	67
4.6	Pengujian Algoritma <i>Fiser-Yates Shuffle</i> .....	69
BAB 5 PENUTUP .....		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....		77





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 2.2 Contoh Algoritma <i>Fisher-Yates</i> .....	11
Tabel 2.3 Huruf Vocal.....	13
Tabel 2.4 Huruf Konsonan.....	13
Tabel 2.5 Vokal Gabungan .....	14
Tabel 2.6 Konsonan Gabungan.....	14
Tabel 3.2 Contoh Soal Acak .....	22
Tabel 3.3 Perhitungan Algoritma <i>Fisher-Yates</i> .....	22
Tabel 3.4 <i>User</i> .....	30
Tabel 3.5 Tabel Level Permainan.....	30
Tabel 3.6 Penjelasan Tabel Level Permainan .....	30
Tabel 3.7 Tabel Nilai.....	33
Tabel 3.8 Bobot Jawaban .....	40
Tabel 3.9 Kreteria Interpretasi Nilai .....	40
Tabel 3.10 Kuesioner Pengujian Perangkat Lunak.....	41
Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Data.....	59
Tabel 4.3 Hasil Analisa Kuisoner .....	62
Tabel 4.4 Perbandingan Nilai Peserta didik Pada <i>Tryout</i> Pertama .....	65
Tabel 4.5 Percobaan dengan 1 Pengguna.....	66
Tabel 4.6 Percobaan dengan 2 Pengguna.....	68
Tabel 4.7 Percobaan dengan 3 Pengguna.....	69
Tabel 4.8 Pengacakan $\frac{1}{2}$ Waktu.....	71
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Algoritma.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Tahap Penelitian .....	18
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Algoritma <i>Fisher-Yates Shuffle</i> .....	21
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Menambahkan <i>User Baru</i> .....	23
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Menambahkan Level .....	24
Gambar 3.5 <i>Flowchart Login</i> .....	25
Gambar 3.6 <i>Flowchart Permainan</i> .....	26
Gambar 3.7 Diagram <i>Use Case</i> .....	27
Gambar 3.8 Diagram DFD Level 0.....	27
Gambar 3.9 Diagram DFD Level 1 .....	28
Gambar 3.10 Diagram Erd .....	29
Gambar 3.11 Tampilan Awal Halaman .....	34
Gambar 3.12 Tampilan Daftar <i>User Baru</i> .....	34
Gambar 3.13 Tampilan Lihat <i>User</i> .....	35
Gambar 3.14 Tampilan Pilih Level.....	35
Gambar 3.15 Tampilan Menambah Level .....	36
Gambar 3.16 Tampilan <i>Login</i> .....	36
Gambar 3.17 Tampilan Menu Awal.....	37
Gambar 3.18 Tampilan Awal Permainan.....	37
Gambar 3.19 Tampilan Dua Kartu Dibuka.....	38
Gambar 3.20 Tampilan Jika Kartu Pertama dan Kedua Sama.....	38
Gambar 3.21 Tampilan Setelah <i>Pop-Up</i> Hilang .....	39
Gambar 3.22 Tampilan Nilai.....	39
Gambar 4.1 Tabel Pada <i>Database</i> .....	43
Gambar 4.2 Tabel <i>user</i> .....	33
Gambar 4.3 Tabel nilai.....	44
Gambar 4.4 Tabel level .....	44
Gambar 4.5 Halaman Awal.....	45
Gambar 4.6 Pemberitahuan <i>usermane password</i> Salah .....	45
Gambar 4.7 <i>Dashbord Admin</i> .....	46

Gambar 4.8 Data <i>User</i> .....	46
Gambar 4.9 Halaman Tambah <i>User</i> .....	47
Gambar 4.10 Pemberitahuan Jika <i>username</i> Sudah Ada .....	47
Gambar 4.11 Pemberitahuan <i>user</i> Sudah Tersimpan.....	47
Gambar 4.12 Halaman Edit <i>User</i> .....	48
Gambar 4.13 Hapus <i>User</i> .....	48
Gambar 4.14 Data Level .....	49
Gambar 4.15 Tambah Level.....	49
Gambar 4.16 Tambah Gambar pada Level .....	50
Gambar 4.17 Gambar Berhasil Diunggah.....	50
Gambar 4.18 Jika Ada Form yang Tidak Diisi .....	51
Gambar 4.19 Hapus Gambar Level.....	51
Gambar 4.20 Hapus Level.....	52
Gambar 4.21 Level Berhasil Dihapus .....	52
Gambar 4.22 Nilai <i>User</i> .....	52
Gambar 4.23 Nilai <i>User</i> kai .....	53
Gambar 4.24 <i>Dashboard user</i> .....	54
Gambar 4.25 Materi Bab 1 .....	54
Gambar 4.26 Materi Bab 2.....	55
Gambar 4.27 Materi Bab 3.....	55
Gambar 4.28 Materi Bab 4.....	55
Gambar 4.29 Materi Bab 5.....	56
Gambar 4.30 Materi Bab 6.....	56
Gambar 4.31 Tampilan Level di Bawah Materi.....	56
Gambar 4.32 Halaman Level .....	57
Gambar 4.33 Aturan Permainan.....	57
Gambar 4.34 Tampilan Permainan .....	58
Gambar 4.35 Dua Kartu Dibuka .....	58
Gambar 4.36 <i>Pop-up</i> Saat Gambar Sama .....	59
Gambar 4.37 Permainan Selesai .....	59
Gambar 4.38 Waktu Habis.....	60

Gambar 4.39 Selesaikan Level Sebelumnya.....	60
Gambar 4.40 Nilai <i>User</i> .....	60
Gambar 4.41 <i>Logout</i> .....	61

