

## ABSTRAK

Kubus Rubik adalah sebuah teka-teki mekanis dalam bentuk tiga dimensi terbentuk dari 26 potongan kecil yang disebut juga “*cubelets*” atau “*cubies*”. Ada 6 “*cubies*” yang disatukan dalam sebuah kerangka yang mempunyai 6 sumbu (*axis*). Dan pada kerangka inilah, sisa 20 “*cubies*” dipasang sedemikian rupa sehingga terbentuk sebuah kubus Rubik. Dalam permainan rubik ini ternyata ada algoritma algoritma yang dapat diterapkan pada rubik untuk dapat menyelesaikan dengan cepat sebuah rubik yang teracak.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, dibangunlah sebuah Aplikasi Tutorial Cara Cepat Dan Mahir Bermain Rubik’s Cube, yang dapat digunakan semua orang untuk dapat memainkan rubik dalam dunia virtual.

Aplikasi tutorial cara cepat bermain *rubik’s cube* ini berisi tentang informasi algoritma *layer by layer* cara penyelesaian rubik yang dapat pemain terapkan langsung melalui permainan rubik tersebut. Algoritma tersebut menjelaskan sebuah gerakan gerakan yang dapat pemain gunakan untuk menyelesaikan rubik dengan tahap penyelesaian *layer by layer*.

Pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat membantu seseorang untuk dapat menyelesaikan rubik dengan cepat. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Flash CS3. Sedangkan dalam perancangannya menggunakan *use case diagram* yang terdiri dari definisi *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan kemudian hari.

Kata Kunci : Aplikasi Tutorial Cara Cepat Dan Mahir Bermain Rubik’s Cube

## **ABSTRACT**

Rubik's Cube is a mechanical puzzle in three dimensions formed of 26 small pieces which are also called "cubelets" or "cubies". There are 6 "cubies" are bound together in a framework which has a 6-axis (axis). And in this framework, the remaining 20 "cubies" installed in such a way that it formed a Rubik's cube. In the game rubik this algorithm turns out there are algorithms that can be applied to the Rubik to be able to quickly resolve a rubik who scrambled.

By leveraging advances in technology, built an Application Tutorial How To Quickly And Advanced Play Rubik's Cube, which can be for anyone to be able to play Rubik in a virtual world.

Application of a quick way to play Rubik's cube contains the information layer by layer algorithm solving Rubik way player who can apply directly through the game Cube. The algorithm describes a movement of movements that can be used to solve rubik player with the completion of phase layer by layer.

Making an application is expected to help someone to be able to solve Rubik quickly. Making this application using Adobe Flash CS3 software. While in its design using use case diagram that consists of the definition of use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and class diagrams. This application is expected to be developed later on.

Keywords : Applications Tutorial How To Quickly And Advanced Play Rubik's Cube