

IMPLEMENTASI ALGORITME A* PADA *GAME* PETUALANGAN DAWALA

Ahmad Ogi Priadi

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu memperkenalkan kebudayaan Sunda pada anak usia dini dengan aplikasi *game* petualangan Dawala sehingga dapat menambah pengetahuan. *Game* tersebut merupakan media alternatif untuk mengenalkan kebudayaan sunda kepada anak-anak karena *game* banyak disukai oleh anak-anak dan juga merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif. Maka diterapkanlah *game* petualangan Dawala. *Game* ini berjenis petualangan dan dibangun menggunakan algoritme A* (A Star) yang diterapkan pada musuh untuk mengejar karakter pemain yang diterapkan pada musuh untuk mengejar karakter pemain. Berdasarkan hasil pengujian alpha dan beta yang telah dilakukan, fungsionalitas pada *game* petualangan Dawala berjalan dengan baik. Sehingga *game* petualangan Dawala ini dapat membantu mengenalkan dan menambah pengetahuan anak-anak mengenai kebudayaan sunda.

Kata kunci: *Game*, Wayang Sunda, Dawala, Android, Algoritme A* .

IMPLEMENTASI ALGORITME A* PADA GAME PETUALANGAN DAWALA

Ahmad Ogi Priadi

Abstract

This study was conducted for help introduce Sundanese culture at an early childhood Dawala adventure application that increase knowledge. The game is an alternative media to introduce the Sundanese culture to children because the game much loved by children and also is an effective learning media. Then it was determined Dawala adventure game. This game genre adventure and built using algorithms A * (A Star) is applied to the enemy to pursue the player's character is applied to the enemy character. Based on the results of alpha and beta testing has been done, the functionality of the adventure game Dawala goes well, and also can help introduce and increase the knowledge of children the Sundanese culture.

Keywords: *Game, Puppet Sunda, Dawala, Android, Algorithm A*.*