

**IMPLEMENTASI METODE *PATHFINDING* DENGAN MENGGUNAKAN  
ALGORITMA A\* (A BINTANG) DAN *GRID GRAPH*  
PADA KECERDASAN BUATAN *NON-PLAYER CHARACTER*  
DALAM *GAME ACTION PUZZLE***

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Ilmu Komputer



**Diajukan oleh:**  
**Abdul Ghofur**  
**0905887**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2016**

**IMPLEMENTASI METODE *PATHFINDING* DENGAN MENGGUNAKAN  
ALGORITMA A\* (A BINTANG) DAN *GRID GRAPH*  
PADA KECERDASAN BUATAN *NON-PLAYER CHARACTER*  
DALAM *GAME ACTION PUZZLE***

Oleh  
Abdul Ghofur

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Abdul Ghofur 2016  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Februari 2016

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**IMPLEMENTASI METODE *PATHFINDING* DENGAN MENGGUNAKAN  
ALGORITMA A\* (A BINTANG) DAN *GRID GRAPH*  
PADA KECERDASAN BUATAN *NON-PLAYER CHARACTER*  
DALAM *GAME ACTION PUZZLE***

Oleh  
Abdul Ghofur  
0905887

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :  
Pembimbing I

**Novi Sofia Fitriasari, MT**  
**NIP. 197811042010122001**

Pembimbing II

**Rosa Ariani Sukamto, M.T.**  
**NIP. 198109182009122003**

Mengetahui,  
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT.**  
**NIP.196603252001121001**