

**IMPLEMENTASI ALGORITMA A\* PADA *PATHFINDING* UNTUK  
MENINGKATKAN PENGALAMAN BERMAIN**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Michael Fransjaya  
21SA3088**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2025**

**IMPLEMENTASI ALGORITMA A\* PADA *PATHFINDING* UNTUK  
MENINGKATKAN PENGALAMAN BERMAIN**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

**Michael Fransjaya**

**21SA3088**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2025**

## PERSETUJUAN

### Skripsi

#### IMPLEMENTASI ALGORITMA A\* PADA *PATHFINDING* UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BERMAIN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Michael Fransjaya**

**21SA3088**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 20 Januari 2025

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Tri Astuti, S.Kom., M.Eng.**  
**NIDN. 0625048302**

**Dani Arifudin, M.Kom.**  
**NIDN. 0609109202**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 08 Februari 2025

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Teknologi Informasi**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIK. 2014.02.1.108**

# PENGESAHAN

## Skripsi

### IMPLEMENTASI ALGORITMA A\* PADA *PATHFINDING* UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BERMAIN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Michael Fransjaya**

**21SA3088**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 08 Februari 2024

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 0611118204**

---

**Ely Purnawati, M.Kom.**  
**NIDN. 0620028703**

---

**Tri Astuti, S.Kom., M.Eng.**  
**NIDN. 0625048302**

---

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 08 Februari 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan**

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Michael Fransjaya  
NIM : 21SA3088  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Implementasi Algoritma A\* Pada *Pathfinding*  
Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain  
Dosen Pembimbing 1 : Tri Astuti, S.Kom., M.Eng.  
Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 20 Januari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000
---------------------

**Michael Fransjaya**  
NIM. 21SA3088

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya panjatkan puji dan terima kasih ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan-Nya, saya tidak akan mampu melewati segala tantangan dan hambatan yang ada. Skripsi ini menjadi wujud nyata dari perjuangan, usaha, dan pembelajaran yang telah saya jalani selama masa perkuliahan. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang telah membesarkan saya dengan kasih sayang, mendidik dengan penuh kesabaran, dan selalu mendoakan keberhasilan saya dalam setiap langkah kehidupan. Dukungan dan cinta tanpa syarat dari mereka adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup saya
2. Keluarga saya, yang selalu memberikan dorongan moral, motivasi, dan cinta yang tiada henti. Kehadiran mereka menjadi pilar utama dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta arahan yang berharga, tidak hanya selama perkuliahan tetapi juga dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Sahabat dan teman-teman terbaik saya Hikmal, Christian dan Yusif yang selalu hadir dengan dukungan, semangat, dan doa di saat saya membutuhkan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
5. Diri saya sendiri, yang telah bekerja keras, bertahan dalam setiap tantangan, dan tetap teguh melangkah menuju penyelesaian skripsi ini.

## **HALAMAN MOTTO**

"Keberhasilan tidak datang dari apa yang kita lakukan sesekali, tetapi dari apa yang kita lakukan secara konsisten." – Aristotle



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Implementasi Algoritma A\* Pada Pathfinding untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain"* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini:

1. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M. Kom., Kaprodi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak/Ibu Tri Astuti dan Dani Arifudin, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang berharga selama penyusunan skripsi ini.
4. Tim Dosen Penguji, yang telah memberikan kritik dan saran membangun untuk menyempurnakan penelitian ini.
5. Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

6. Teman-teman dan rekan mahasiswa, yang telah memberikan dukungan moral dan berbagi pengalaman selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan ke depannya.

Akhir kata, penulis berharap agar karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, serta menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

Purwokerto, 17 Januari 2025

Penulis

