

## ABSTRAK

Terdapat banyak macam algoritma pencarian jalur diantaranya adalah algoritma A\* dan RIBS(*Real-time Iterative deepening Best first Search*). Algoritma pencarian jalur dapat digunakan untuk mencari jalur dari satu titik ke titik tujuan, dengan cara menghitung *cost* yang terkecil dari tiap simpul yang berhubungan.

*Maze Chase* merupakan gim yang memiliki latar labirin. Pada permainan ini terdapat pemain yang memiliki tugas, yaitu harus mengambil semua poin yang ada di dalam labirin. Pada gim *Maze Chase* juga terdapat NPC(*Non Playable Character*) yang bertujuan untuk mengejar pemain agar pemain tidak sanggup mengambil semua poin yang ada di dalam labirin. Pemain bisa dianggap telah memenangkan permainan adalah telah terambilnya semua poin yang ada di labirin oleh pemain.

Rata-rata waktu tempuh NPC dengan algoritma A\* menuju pemain selama 7.87010107 detik dan RIBS adalah 7.8731234 detik yang artinya A\* lebih cepat 0.00302233 detik dari algoritma RIBS. Rata-rata persentase perbandingan waktu tempuh adalah 0.038% maka dapat diartikan bahwa waktu tempuh A\* lebih cepat 0.038% dari RIBS.

Kata kunci: Gim *Maze Chase*, A\*, *Real-time Iterative deepening Best first Search*(RIBS), Jalur terpendek, Unity.