

## ABSTRAK

Aksara Sunda merupakan salah satu budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia khususnya suku Sunda yang harus dilestarikan. Namun perlahan-lahan aksara Sunda ini mulai dilupakan oleh masyarakat. Perkembangan teknologi dapat membantu memasyarakatkan aksara Sunda. *Game* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap kelestarian aksara Sunda. Dalam skripsi ini dibangun sebuah *game* tebak aksara Sunda berbasis Flash dengan implementasi algoritma Dijkstra untuk menentukan rute pemain dalam pergerakan pada rute peta berbasis graf. Pada *game* ini jawaban diletakkan secara acak di beberapa *node* graf dan pemain harus menemukan jawaban yang paling sesuai dengan aksara Latin yang diberikan. Algoritma Dijkstra diawali dengan tahap inisialisasi *node* awal sebagai posisi karakter dan *node* tujuan sebagai jawaban yang dipilih oleh pemain. Tahap selanjutnya adalah perbandingan nilai minimal semua rute yang dapat dilalui menggunakan pengulangan. Berdasarkan implementasi algoritma Dijkstra yang digunakan, ketika salah satu jawaban dipilih maka pemain akan bergerak dari satu *node* ke *node* lain hingga sampai ke *node* tujuan sebagai jawaban yang dipilih berdasarkan rute dengan jarak terpendek.

Kata kunci : aksara Sunda, algoritma Dijkstra, Flash, *game*.



## ABSTRACT

Sundanese script is one of the cultures of the Sundanese people of Indonesia in particular that must be preserved. But slowly the Sundanese script is forgotten by society. Technological development can help promote Sundanese script. Game as an alternative medium of learning is expected to enhance the attractiveness of the community to the preservation of Sundanese script. In this paper constructed a guessing game Sundanese script-based Flash with the implementation of Dijkstra's algorithm to determine the movement of the players in the map based on the graph. In this game the answer placed randomly in some graph nodes and the player must find the most suitable answers to the Latin alphabet is given. Dijkstra's algorithm begins with the initialization phase of the initial node as the position of the character and destination node as the answer selected by the player. The next stage is the ratio of the minimum value of all the routes that can be traversed using repetition. Based on the implementation of Dijkstra's algorithm is used , when one answer is selected then the player will move from one node to another node to node until the destination as the answer selected by the route with the shortest distance .

Keyword: Dijkstra algorithm, Flash, game, Sundanese script.

