

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *GAME PUZZLE* MENGGUNAKAN METODE *STEEPEST ASCENT HILL CLIMBING* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PARIWISATA PANTAI DI LAMPUNG

Oleh

EFENDI JAMAL
13312265

Pantai ialah muka bumi yang merupakan garis khayal tempat bertemunya daratan dan perairan, dari muka air laut rata-rata terendah sampai muka air tertinggi. Pantai merupakan salah satu tempat pariwisata yang sangat diminati oleh para wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Kebutuhan akan informasi tentang pariwisata pantai yang ada di provinsi lampung dan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti penggunaan *game* saat ini merupakan sarana untuk mengetahui keberagaman pariwisata pantai yang ada di provinsi lampung.

Game puzzle adalah salah satu *game* yang dapat melatih kecerdasan dan kemampuan logika pemain. Dengan munculnya salah satu *game engine* yaitu *construck 2* yang digunakan untuk mengembangkna *game* yang dijalankan pada *multiplatform* seperti *mobile* dan *desktop*. Rancang bangun *game puzzle* ini menggunakan *tools* *Construck 2*, Sistem Operasi berbasis Android, desain sistem menggunakan *Adobe Photoshop* serta menggunakan metode algoritma *Steepest Ascent Hill Climbing*.

Dengan dibuatnya *game puzzle* tentang pariwisata pantai di lampung ini diharapkan dapat berguna bagi pengguna sebagai media pengenalan pariwisata pantai yang ada di lampung. Pengguna tidak hanya sekedar bermain *game*, tetapi juga mendapatkan informasi penting tentang pariwisata pantai di lampung yang ingin dikunjungi.

Kata kunci : *Game puzzle, pantai, Steepest Ascent Hill Climbing*.