

ABSTRAK

Sejarah pertempuran yang ada di museum kurang menarik untuk dilihat karena hanya adanya tulisan rangkuman peperangan yang terjadi saja. Hal tersebut membuat pengunjung merasa jenuh jika membaca sejarah mengenai pertempuran yang ada di Jawa Barat.

Untuk itu agar penyampaian sejarah lebih menarik bagi para pengunjung dibuatlah sebuah *mini game* peperangan rakyat Jawa Barat dengan mengambil tema tentang sejarah peperangan Bojong Kokosan yang berbasis *first person shooter* dengan menggunakan algoritma A* untuk algoritma pelacakan atau *pathfinding*.

Dengan menggunakan *game* ini, pengunjung dapat merasakan dan mengetahui sejarah perang yang ada di Jawa Barat melalui simulasi *game* ini.

Kata kunci : *first person shooter, A*, path finding, mini game*