

ABSTRAK

Terdapat berbagai macam dan jenis permainan di dunia ini. Banyak di antaranya merupakan permainan *puzzle*. *Puzzle* atau teka-teki adalah jenis permainan yang menuntut kita berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan yang ditawarkan oleh teka-teki itu sendiri. Salah satu jenis permainan *puzzle* berupa jalur serta pencariannya, adalah permainan labirin. Sudah banyak permainan labirin yang bertemakan *static maze* (labirin tidak berubah dan monoton), namun masih jarang sekali permainan yang bertemakan *random maze* (labirin berubah dan bervariasi) serta dimasukkan kedalam suatu aplikasi yang bertujuan untuk melakukan edukasi dan penyuluhan tentang narkoba, hampir tidak ada.

Tugas akhir ini membuat sebuah aplikasi *mobile android (smartphone)* yang memuat tentang pengetahuan mengenai penyuluhan narkoba, permainan, yang didalamnya menggunakan algoritma *hunt and kill* dengan beberapa makna dari masing-masing *level*, yaitu *tiny*, *medium* dan *large*, serta menganalisa *human problem solving* dari algoritma *hunt and kill* tersebut.

Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada masyarakat yang belum terkena narkoba, memberikan pengetahuan tentang narkoba dan mengenalkan bahaya serta penanggulangannya. Serta memberikan sedikit solusi kepada masyarakat terhadap pemberantasan narkoba. Supaya lebih dekat kepada anak-anak, maka didalam aplikasi ini dimasukkan sebuah permainan. Aplikasi ini akan dianalisis dengan metode *object oriented*. Selain itu, analisis juga berupa analisis manual untuk mengetahui asumsi umum dari *human problem solving* terhadap algoritma tersebut. Analisis yang dilakukan kepada 40 orang responden menghasilkan perbedaan langkah (*step*), waktu melangkah (*time step*) dan waktu berlari (*time line*) dari dua kondisi untuk masing-masing *level*.

Kata Kunci : Labirin, *Hunt and kill algorithm*, Game, Narkoba, BNN