

## ABSTRAK

Menurut Menteri Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Anak Agung Gede Ngurah Puspayoga mengatakan, jumlah wirausaha Indonesia baru mencapai 3,1 persen dari jumlah penduduk. Minimnya pengetahuan tentang berwirausaha membuat banyak wirausahawan mengabaikan perencanaan bisnis sehingga bisnisnya harus gulung tikar dengan cepat. Kegagalan inilah yang kemungkinan membuat calon wirausahawan lainnya menjadi takut untuk memulai bisnisnya.

Usaha untuk meningkatkan persentase wirausahawan ini bisa dilakukan dengan membangun game simulasi wirausaha kuliner. Game simulasi wirausaha kuliner ini dibangun dengan metode *Game Development Life Cycle* yang merupakan panduan spesifik untuk mengatur proses pengembangan game. Tahapan *Game Development Life Cycle* terdiri dari *initiation* yang merupakan tahap pembuatan konsep game, *pre-production* yang merupakan tahap pembuatan desain game dan *prototype*, *production* yang terdiri dari *asset creation*, *programming*, serta *integration*, dan *testing* yang merupakan tahapan pengujian fungsional game.

Game simulasi wirausaha kuliner ini diberi nama Cupretion. Cupretion ini mensimulasikan tahapan berwirausaha kuliner mulai dari perolehan modal, manajemen karyawan, pengelolaan bahan baku, menentukan harga jual, pengelolaan restoran, pemasaran hingga ekspansi usaha. Sehingga game Cupretion memiliki 6 *stage* untuk mensimulasikan semua tahapan berwirausaha kuliner. Pemain dapat mengetahui sejauh mana kemampuan berwirausaha kuliner dengan melihat statistik keuangan yang menginformasikan pengeluaran dan pendapatan restoran per hari. Apabila pada statistik tercantum bahwa pengeluaran lebih besar dari pemasukan, maka pemain sedang mengalami kerugian. Pemain dapat dikatakan berhasil apabila pendapatan lebih besar dari pengeluaran.

Kata kunci: wirausaha kuliner, game simulasi

## ABSTRACT

According to the Minister of Cooperatives and Small and Medium Enterprises (UKM) Anak Agung Gede Ngurah Puspayoga said the number of Indonesian entrepreneurs only reached 3.1 percent of the total population. The lack of knowledge about entrepreneurship causes many entrepreneurs to ignore business planning so that their business must go out of business quickly. It is this failure that makes prospective entrepreneurs afraid to start their business.

Efforts to increase the percentage of entrepreneurs can be done by building a culinary entrepreneurship simulation game. This culinary entrepreneurship simulation game is built with Game Development Life Cycle method which is a specific guide to manage game development process. Stages Game Development Life Cycle consists of the initiation which is the stage of making the game concept, pre-production which is the stage of making game design and prototype, the production consist of asset creation, programming, and integration, and testing which is stage of functional testing of game.

This culinary entrepreneurship simulation game is named Cupretion. This Cupretion simulates the stages of culinary entrepreneurship ranging from the acquisition of capital, employee management, raw material management, determining the selling price, restaurant management, marketing to business expansion. So Cupretion games have 6 stages to simulate all stages of culinary entrepreneurship. Players can know the extent to which culinary entrepreneurship capability by looking at the financial statistics that inform restaurant expenses and revenues per day. If the statistics contained that the expenditure is greater than the income, then the player is experiencing a loss. Players can be said to succeed if the income is greater than the expenditure.

Keywords: culinary entrepreneur, simulation game