

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab 1 ini membahas mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

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. Rasio ini masih lebih rendah dibandingkan dengan negara lain seperti Malaysia 5 persen, China 10 persen, Singapura 7 persen, Jepang 11 persen maupun AS dengan 12 persen. Puspayoga mengakui, rasio wirausaha sebesar 3,1 persen itu masih lebih rendah dibandingkan dengan negara lain. Namun setidaknya sudah diatas batas minimal yaitu 2 persen [KUM17]. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia takut untuk mengambil resiko. Banyak pula orang yang berani mengambil resiko tapi tidak mengetahui langkah-langkah berwirausaha. Sehingga tak sedikit orang yang bingung untuk memulai berwirausaha.

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.

Bidang kuliner merupakan salah satu bidang wirausaha yang diminati banyak orang. Hal ini dikarenakan wirausaha di bidang kuliner dapat dimulai dengan modal yang sedikit. Namun ada pula faktor persaingan dan faktor-faktor lainnya yang mungkin tidak dipahami setiap orang. Maka dari itu banyak pula restoran-restoran yang gulung tikar dengan cepat.

Pengetahuan tentang berwirausaha dapat kita peroleh dengan membaca buku. Namun membaca buku saja dirasa tidak cukup. Buku tidak dapat mensimulasikan keadaan yang sebenarnya. Lain halnya dengan game, pengetahuan tentang berwirausaha bisa kita dapat sekaligus kita latih dengan sebuah game simulasi.

Game simulasi wirausaha kuliner dapat menjadi salah satu media untuk belajar serta melatih berwirausaha kuliner. Game sendiri berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan disini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang dapat juga diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Sedangkan game simulasi sendiri merupakan game yang di dalamnya menggambarkan dunia yang sedekat mungkin menyerupai dunia nyata dengan berbagai detil dan faktor pendukung lainnya. Sehingga apabila pengimplementasian ilmu berwirausaha terasa sulit di dunia nyata, maka game simulasi ini dapat memudahkannya. Pemain dapat berlatih untuk mengambil keputusan dan tindakan tanpa

perlu mengalami kerugian secara finansial. Pengalaman yang didapat oleh pemain melalui lingkungan game simulasi wirausaha kuliner dapat dijadikan pembelajaran dan membuat pemain mengetahui langkah – langkah apa saja yang harus dilakukan ketika merintis sebuah bisnis kuliner.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *gameplay* yang dapat mensimulasikan cara berwirausaha kuliner sehingga dapat dijadikan sebagai media pelatihan berwirausaha kuliner?
2. Bagaimana membuat *game world* yang dapat mensimulasikan berbagai kegiatan dalam berwirausaha kuliner?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah mengajarkan wirausaha kuliner pada pemain dan pemain dapat menguji ilmu wirausaha yang didapatkan serta melihat hasilnya secara langsung.

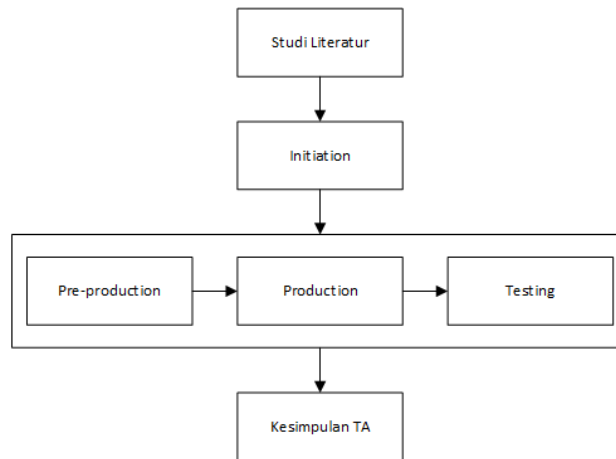
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut:

1. Game hanya dapat dimainkan pada mode 1 *player* saja.
2. Pendirian usaha kuliner yang disimulasikan merupakan pendirian perusahaan perseorangan.
3. Game tidak mensimulasikan pengurusan surat perizinan pendirian perusahaan, perpajakan perusahaan, dan dokumen-dokumen lainnya.
4. Pencarian karyawan yang disimulasikan hanya pencarian melalui badan tenaga kerja.
5. Ekspansi usaha yang disimulasikan hanya perluasan wilayah usaha.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi pengerjaan tugas akhir ini disesuaikan dengan metode pembangunan game yang dipakai, yaitu *Game Development Life Cycle* [WID13].



Gambar 1.1 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Berikut penjelasan mengenai gambar 1.1 metodologi pengerjaan tugas akhir.

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan penelusuran yang bersumber dari buku, media, para pakar atau dari penelitian terdahulu mengenai bahasan yang dapat digunakan sebagai literatur untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

2. *Initiation*

Tahap awal yang dilakukan dalam membangun sebuah game adalah membuat konsep kasar game yang akan dibuat. Hasil dari tahap *initiation* adalah konsep game dan deskripsi singkat mengenai game yang akan dibangun.

3. *Pre-production*

Pre-production merupakan fase pertama dan terpenting dalam *production cycle*. *Pre-production* meliputi pembuatan dan perbaikan desain game dan pembuatan *prototype*.

a. *Game Design*

Game design berfokus pada menentukan *genre*, *gameplay*, *game mechanics*, *storyline*, *character*, *challenge*, *fun factor*, *technical aspect* dan dokumentasi elemen yang terdapat didalam *game design documentation*.

b. *Prototype*

Setelah *game design documentation* dibuat, kemudian *prototype* pun dibuat untuk menilai *game design* dan keseluruhan ide game.

4. *Production*

Proses *production* mencakup tiga aktivitas kunci yaitu *asset creation*, *programming/implementation*, dan *integration*. Ketiga aktivitas inilah yang menggambarkan apa yang terjadi pada proses produksi utama game yaitu membuat

komponen-komponen game, menyusun komponen tersebut dan menyempurnakan *game prototype* dengan melengkapinya dengan komponen yang dibuat.

5. *Testing*

Pengujian dalam konteks ini berarti pengujian internal yang dilakukan untuk menguji *usability* dan *playability* pada game. Metode pengujiannya spesifik untuk setiap tahap *prototype*.

Hasil dari tahap *testing* adalah laporan *bug*, perubahan permintaan, dan keputusan pengembangan. Hasil dari *testing* akan menentukan apakah sudah saatnya untuk melanjutkan ke tahap berikutnya (Beta) atau mengulang siklus produksi.

6. Kesimpulan TA

Kesimpulan TA merupakan tahapan untuk menyimpulkan keseluruhan hasil dari penelitian tugas akhir yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 membahas mengenai landasan teori yang didalamnya dikemukakan definisi-definisi, teori-teori, konsep-konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab 3 membahas mengenai alur penyelesaian tugas akhir, peta analisis, dan manfaat tugas akhir.

BAB 4 *INITIATION & PRE-PRODUCTION*

Bab 4 membahas mengenai *initiation* yang terdiri dari *brainstorming* dan *game concept*. Kemudian dilanjutkan pada tahap *pre-production* yang terdiri dari pembuatan *game design* dan *prototype*.

BAB 5 *PRODUCTION & TESTING*

Bab 5 membahas mengenai pembuatan *asset-asset* yang dibutuhkan dalam game. Kemudian dilakukan implementasi berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap *testing* dilakukan pengujian fungsionalitas pada game, yaitu kelengkapan fitur sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan dan keberjalanan fitur itu sendiri.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 6 ini membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari tugas akhir, serta memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya dari game simulasi wirausaha kuliner.