

**ANALISIS RELEVANSI MATERI MANAJEMEN MANUFAKTUR  
PADA *GAME BONBON CAKERY***

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Yoga Kurnia Aditama Putra  
NRP : 12.304.0404



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
OKTOBER 2018**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Yoga Kurnia Aditama Putra  
Nrp : 12.304.0404

Dengan judul :

**“ANALISIS RELEVANSI MATERI MANAJEMEN MANUFAKTUR  
PADA *GAME BONBON CAKERY*”**

Bandung, 18 Oktober 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(Dr. Ririn Dwi Agustin, ST.,MT.)

(Handoko Supeno, ST.,MT.)

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI .....	3
DAFTAR ISTILAH .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN .....	Error! Bookmark not defined.
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang .....	1-Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah .....	1-Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	1-Error! Bookmark not defined.
1.4 Lingkup Tugas Akhir .....	1-Error! Bookmark not defined.
1.5 Metodologi pengerjaan Tugas Akhir .....	1-Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	1-Error! Bookmark not defined.
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.2 Sejarah <i>Game</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.3 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.4 Metode Anatomi <i>Game</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Komponen <i>game</i> pada level konsep .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Komponen <i>game</i> pada level desain .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.5 <i>Teaching Player</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.6 <i>Gameplay</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Komponen <i>Gameplay</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.6.2 Jenis-jenis <i>Gameplay</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.6.3 Fitur Fungsional Dari sebuah <i>Gameplay</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Taxonomy Bloom</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.8 Unsur – Unsur Manajemen (6M+1I) .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.9 Struktur Produk .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.10 <i>Bill of Material</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.11 Manufaktur .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.12 Elemen Biaya Produksi .....	2-Error! Bookmark not defined.

2.13	Strategi Pemasaran .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.14	Segmentasi Pemasaran .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.15	<i>Bonbon Cakery</i> .....	2-Error! Bookmark not defined.
2.16	Penelitian Terdahulu .....	2-Error! Bookmark not defined.
BAB 3 SKEMA PENELITIAN .....		3-Error! Bookmark not defined.
3.1	Kerangka Tugas Akhir .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.2	Rancangan Analisis .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.3	Kerangka Berpikir Teoritis.....	3-Error! Bookmark not defined.
3.4	Analisis Permasalahan.....	3-Error! Bookmark not defined.
3.5	Analisis Relevansi Solusi .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.6	Anatomi Game .....	3-Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Komponen <i>Game Bonbon Cakery</i> Pada Level Konsep.....	3-Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Komponen <i>Game Bonbon Cakery</i> Pada Level Desain.....	3-Error! Bookmark not defined.
BAB 4 EKPLORASI MODELING REALITY ASPEK MANUFAKTUR.....		4-Error! Bookmark not defined.
<b>defined.</b>		
4.1	Unsur – Unsur Manajemen <i>Game Bonbon Cakery</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.2	Struktur Produk Dan <i>Bill Of Material Game Bonbon Cakery</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Struktur Produk .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.2.2	<i>Bill Of Material</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3	Modeling Reality Proses Produksi .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Penyediaan Bahan Baku .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Mempersiapkan Peralatan .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.3	Proses Pengerjaan.....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.4	Proses <i>Finishing</i> .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.3.5	Analisis Relevansi Biaya.....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4	Modeling Reality Proses Pemasaran .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Strategi Pemasaran .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Promosi .....	4-Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Segmentasi Pemasaran .....	4-Error! Bookmark not defined.
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		5-Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan .....	5-Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran.....	5-Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

## ABSTRAK

*Game Bonbon Cakery* adalah *game* dengan *genre strategy*. *Game Bonbon Cakery* merupakan *game* yang mengandalkan kepintaran seorang *player* untuk mengatur *strategy* permainan. Tujuan *game Bonbon Cakery* adalah membuat banyak keuntungan agar bisa membangun kedai kue yang besar dan laku. *Game Bonbon Cakery* juga dapat dijadikan alat bantu untuk mengajarkan konsep manajemen manufaktur dan manajemen pemasaran.

Pada Tugas Akhir ini dilakukan penyusunan anatomi untuk mempermudah menganalisa *modeling reality* proses produksi dan *modeling reality* proses pemasaran pada *game Bonbon Cakery*.

*Game* yang menerapkan aspek manajemen manufaktur di dalamnya akan lebih menarik dimainkan oleh *player* karena akan sesuai dengan realitas dan dapat di terima oleh logika *player*. Hasil dari analisis ini supaya dapat gambaran tentang cara produksi dan pemasaran produk.

Kata kunci: *Game, Gameplay, Game Mechanic, Game Balance, Manufaktur, Struktur Produk, Bill of Material, Bonbon Cakery.*



## ABSTRACT

Bonbon Cakery game is a strategy genre game. Bonbon Cakery games are games that rely on the intelligence of a player to set a strategy game. The aim of the Bonbon Cakery game is to make a lot of profits so that you can build a large and salable cake shop. Bonbon Cakery games can also be used as tools to teach the concepts of manufacturing management and marketing management.

In this Final Project, anatomical preparation is carried out to facilitate the analysis of production process reality modeling and reality marketing process modeling in the Bonbon Cakery game.

Games that implement aspects of manufacturing management in them will be more interesting to be played by the player because it will be in accordance with reality and can be accepted by the logic player. The results of this analysis can provide an overview of how to produce and market products.

Keyword : Game, Gameplay, Game Mechanic, Game Balance, Manufacture, Product Structure, Bill of Material, Bonbon Cakery.



# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, tujuan, dan sistematika penulisan.

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” dapat diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Perkembangan *game* pada saat ini sangatlah pesat, *game* bukan lagi menjadi hal yang tabu, hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game*. *Game* telah menjadi salah satu hal yang ada dalam keseharian kita. Dahulu *game* hanya berfungsi sebagai sarana hiburan namun kini seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat fungsi *game* menjadi luas, misalnya sebagai sarana pendidikan, lahan bisnis, dan digunakan dalam pertandingan sebagai salah satu cabang olahraga oleh para profesional.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi membuat para *developer* terdorong dan berlomba-lomba untuk menciptakan berbagai *game* yang menarik dan atraktif bahkan membuat para pemain *game* tersebut merasa penasaran dan akan terus memainkan *game* tersebut. Semakin menarik dan atraktifnya sebuah *game* maka semakin banyak peminat *game* tersebut, sudah banyak *game* yang tercipta dari berbagai *developer* handal mulai dari yang berbasis *personal computer* (PC), *console*, *game online*, dan *android*.

Berkembangnya teknologi informasi dan komputer yang pesat, mendorong adanya tuntutan akan sebuah kemudahan salah satunya dimana yang telah kita ketahui bagi para pelajar atau mahasiswa serta dosen membantu dalam mempermudah proses belajar mengajar, proses pembelajaran yang lebih atraktif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar yang berbasis multimedia terkomputerisasi.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar. Penerapan teknologi informasi untuk pembelajaran telah dimulai sejak lama, mulai dari *elearning*,

*Intelligent Tutoring System*, hingga *game*. *Game* mampu membuat *player* terlibat sangat intensif, antusias, dan menikmati dalam interaksi-interaksi yang diciptakannya.

Karakteristik dari sebuah permainan terdapat pada apa yang harus dilakukan oleh pemain. Hal ini biasa dikenal dengan istilah *gameplay*. Secara umum *gameplay* memiliki beberapa elemen yang antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi kemenangan.
- b. Peraturan.
- c. Permainan itu sendiri.

Permainan dibuat agar pemain merasa senang saat memainkannya. Permainan yang terlalu susah maupun terlalu mudah akan membuat pemain cepat merasa bosan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perencanaan yang matang dalam mendesain permainan. Dimulai dari perancangan alur cerita, tingkat kesulitan dari tiap level, perancangan *system*, *gameplay*, dan sebagainya.

Seorang pemain untuk menemukan tujuan atau memenangkan sebuah *game* melakukan banyak cara yang dilakukan. Bahkan ada juga *game* yang menyediakan beberapa pilihan-pilihan yang akan dilewati pemainnya untuk sebuah tantangan. Hal ini pun terdapat dalam permainan *Bonbon Cakery*. Maka dari itu penulis mencoba untuk melakukan “Analisis Relevansi Materi Manajemen Manufaktur Pada *Game Bonbon Cakery*”.

*Game Bonbon Cakery* adalah *game* dengan *genre strategy*. *Game Bonbon Cakery* merupakan *game* yang mengandalkan kepintaran seorang *player* untuk mengatur *strategy* permainan. Tujuan *game Bonbon Cakery* adalah membuat banyak keuntungan agar bisa membangun kedai kue yang besar dan laku.

*Game Bonbon Cakery* juga dapat dijadikan alat bantu untuk mengajarkan konsep manajemen manufaktur dan manajemen pemasaran menggunakan analisis yang dibuat oleh penulis. Banyak keterampilan di dalam *game Bonbon Cakery*, salah satunya yaitu mensimulasikan manajemen manufaktur dan manajemen pemasaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Bagaimana aspek manajemen manufaktur diterapkan pada *game Bonbon Cakery*.
2. Bagaimana strategi pemasaran pada *game Bonbon Cakery*.

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

1. Penyusunan anatomi *game Bonbon Cakery*.
2. Menganalisa aspek manajemen manufaktur pada *game Bonbon Cakery*.
3. Menganalisa strategi pemasaran pada *game Bonbon Cakery*.



#### **1.4 Lingkup Tugas Akhir**

1. Permainan yang digunakan untuk eksplorasi adalah *Bonbon Cakery*.
2. Melakukan eksplorasi aspek manajemen manufaktur dan manajemen pemasaran pada *game Bonbon Cakery*.

#### **1.5 Metodologi pengerjaan Tugas Akhir**

1. *Study* Literatur yang dilakukan dengan mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan Tugas Akhir.
2. Mengeksplorasi *game* dengan kerangka *game*.
3. Analisis pemetaan *gameplay* pada *game Bonbon Cakery* dengan dasar manajemen manufaktur.
4. Analisis strategi pemasaran pada *game Bonbon Cakery*.

#### **1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Buku Tugas Akhir ditulis dengan mengikuti sistematika sebagai berikut :

##### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penjelasan, latar belakang, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

##### **BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN**

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan oleh penulis yang berkaitan dengan topik tugas akhir yang penulis angkat.

##### **BAB 3 SKEMA PENELITIAN**

Bab ini berisikan susunan dari proses analisis yang akan dilakukan pada pengumpulan data yang sesuai dengan topik tugas akhir.

##### **BAB 4 EKSPLORASI MODELING REALITY ASPEK MANUFAKTUR**

Bab ini akan dilakukan *ekplorasi* tentang aspek manajemen manufaktur dari *gameplay Bonbon Cakery* yang dimainkan.

##### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan yang berhubungan dengan tugas akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- [FAB07] Fabrcatore, C. (2007) *Gameplay And Game Mechanics Design. A Key To Quality In Video Game*. OECD-CERI Expert Meeting On Videogames And Education.
- [FAJ14] Fajar, Raditya. “Teori Permainan”, tersedia : September 2014, <http://radityafajar-raditya.blogspot.com/2014/04/teori-permainan.html>, April 2014.
- [HUI11] Huitt, W. (2011). *Bloom et al. 's taxonomy of the cognitive domain*. Valdosta State University.
- [INT08] Intan Purnama, Taufik. (2008) *Menyusun Anatomi Game Airport City*. Universitas Pasundan Bandung.
- [KOT04] Kotler, Philip. (2004). “Prinsip-prinsip Pemasaran” (Edisi ke 12, Jidil 1). Jakarta : Erlangga.
- [MOR04] Morris, D, And Rollings, A. (2004) *Game Architecture And Design. A New Edition*. Indianapolis, Indiana: New Riders Publishing.
- [RAY99] Rayburn, L.G, (1999) “Akutansi Biaya : dengan Menggunakan Pendekatan Manajemen Biaya” (Edisi ke 6 Jilid 1 dan 2). Jakarta : Erlangga.
- [ROL04] Rollings, A, Morris, D. (2004) *Game Architecture And Design. A New Edition*, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana.
- [ROU05] Rouse, R.I. (2005) *Game Design: Theory And Practice Second Edition* . Wordware Kompotindo, Jakarta, 1995.
- [ROU14] Rouse, Richard. (2014) *Game Design-Theory And Practice: The Element Of Gameplay* September 2014.
- [SCH09] Schey, John A, (2009) “Proses Manufaktur”. Yogyakarta : Penerbit Andi
- [UTA16] Utari, R. (2016). *Bloom's Taxonomy*. Tersedia : Juni 2017 <http://ueu7361.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/site/5928/2017/01/Taksonomi-Bloom.pdf>. 2016
- [WAH14] Wahyudiyono. 2014. “Makalah Tentang Perkembangan Game”
- [WAN18] Wandana, Alan, (2018) “II-1 Bab II Proses Kerja Dan Material”, tersedia : September 2018, [https://www.academia.edu/8521989/II-1\\_BAB\\_II\\_PROSES\\_KERJA\\_DAN\\_MATERIAL](https://www.academia.edu/8521989/II-1_BAB_II_PROSES_KERJA_DAN_MATERIAL) 2018
- [YOL15] Yolanda, Tri Elfira, (2015) “Unsur Manajemen (6M+1I)”, tersedia : September 2018. <https://saveournatureforourfuture.wordpress.com/2012/12/05/139/> Desember 2012

