

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat kewirausahaan di kalangan Generasi Z (Gen Z) di Kota Palembang, yang menurut data hanya mencapai 14,9% dari total pelaku UMKM. Menjawab tantangan tersebut, dikembangkan sebuah game simulasi wirausaha berbasis *mobile* berjudul "Gen Z Grind & Grow" sebagai media edukasi interaktif. Dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), game ini dirancang untuk menyimulasikan seluruh siklus bisnis kuliner pempek, mulai dari manajemen modal awal hingga melayani pesanan pelanggan (NPC). Untuk memberikan umpan balik yang terukur, logika yang terinspirasi dari algoritma *Decision Tree* diimplementasikan untuk menganalisis kinerja pemain berdasarkan profit, kebersihan, dan kecepatan layanan, lalu menyajikannya dalam bentuk kesimpulan kualitatif. Untuk memastikan validitas pengujian, jumlah sampel ditentukan menggunakan Rumus Slovin, yang menghasilkan 56 responden dari populasi target. Hasil pengujian beta terhadap responden tersebut menunjukkan bahwa 94,6% mengalami peningkatan minat berwirausaha dan 96,4% menilai game ini lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game simulasi berhasil menjadi solusi yang aplikatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman serta kesiapan Gen Z dalam menghadapi dunia wirausaha secara virtual dan bebas risiko.

Kata kunci: Kewirausahaan, Gen Z, *Game* Simulasi, GDLC, *Decision Tree*, Rumus *Slovin*