

TUGAS AKHIR

**GAME SIMULASI BERWIRAUSAHA BERBASIS *MOBILE*
SEBAGAI MEDIA EDUKASI GEN Z DALAM
MENINGKATKAN MINAT BERWIRAUSAHA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Jurusan Manajemen Informatika
Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika**

OLEH:

GUSTI RAMADHANI

062140832883

**MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN

**GAME SIMULASI BERWIRAUSAHA BERBASIS *MOBILE* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI GEN Z DALAM MENINGKATKAN MINAT
BERWIRAUSAHA**



**OLEH:
GUSTI RAMADHANI
062140832883**

Palembang, Juli 2025

Pembimbing I,

Dr. Hetty Meileni, S.Kom., MT.
NIP 197905142008122002

Pembimbing II,

Alem Pameli, S.S.T., M.M.
NIP 199110052022031016

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika**

/ Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom.
NIP 197510272008121001

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

GAME SIMULASI BERWIRUSAHA BERBASIS MOBILE SEBAGAI MEDIA EDUKASI GEN Z DALAM MENINGKATKAN MINAT BERWIRUSAHA

Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Tugas Akhir pada hari Sabtu, 19 Juli 2025

Ketua Penguji

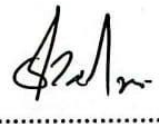
Tanda Tangan

Ida Wahyuningrum, S.E., M.Si
NIP 198010112005012003



Anggota Penguji

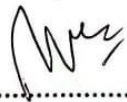
Henny Madora, S.Kom., M.M.
NIP 197709272005012001



Yulia Hapsari, M.Kom.
NIP 199207242022032010



M Zulkarnain, S.E., M.Si.
NIP 197606052023211008



Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika


Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom
NIP 197510272008121001

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414
Laman : <http://polsri.ac.id>, Pos El : info@polsri.ac.id

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gusti Ramadhani
NIM : 062140832883
Program Studi : DIV Manajemen Informatika
Jurusan : Manajemen Informatika
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Sriwijaya

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul **"Game Simulasi Berwirausaha Berbasis Mobile Sebagai Media Edukasi Gen Z Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha"** ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang atau lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka. Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 30 Juli 2025



Gusti Ramadhani
NIM 062140832883

Mengetahui,

Pembimbing I,

Dr. Hetty Meileni, S.Kom., MT.
NIP 197905142008122002

Pembimbing II,

Alem Pameli, S.S.T., M.M.
NIP 199110052022031016

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian tugas ini.

Tugas ini saya buat sebagai bagian dari upaya untuk memenuhi kewajiban akademik dan juga untuk memberikan kontribusi dalam bidang yang saya tekuni. Saya berharap, tulisan ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan lebih dalam mengenai topik yang dibahas.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan proposal tugas akhir ini, khususnya kepada...

1. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T.. Selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang
2. Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom.. Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Ibu Herlinda Kusmiati, S.Kom., M.Kom. Selaku Kaprodi Jurusan Manajemen Informatika
4. Ibu Dr. Hetty Meileni, S.Kom.,MT. Selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Alem Pameli, S.S.T., M.M. Selaku Dosen Pembimbing II
6. Keluarga Besar Bidang Pemberdayaan Usaha Kecil atau bisa disebut Keluarga Kedua saya yang senantiasa mendukung penuh saya dalam mengerjakan Tugas Akhir
7. Mama dan Papi yang sudah mendukung saya mulai dari saya memasuki perkuliahan hingga saya selesai mengerjakan Tugas Akhir ini dan sudah melakukan banyak pengorbanan agar saya tetap melanjutkan perkuliahan.
8. Adik kandung saya Gilang Bimo Wicaksono yang telah menemani saya bermain sepak bola, di sela sela penulisan Tugas Akhir

9. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Ericha Angelina, yang telah dengan sabar menemani serta memberikan dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir. Terima kasih telah menjadi pengingat untuk tetap fokus pada tujuan, serta menjadi sandaran yang selalu mengulurkan tangan di saat saya menghadapi masa-masa sulit.
10. Sahabat-Sahabat yang sudah mendukung dan Membantu Pengerjaan Tugas Akhir ini diantaranya Daddiyan, Tri dan Faiz.
11. Terutama Daddiyan yang sudah membantu saya dalam pengerjaan Tugas Akhir saya terkhusus untuk memahami tentang pengolahan data, terima kasih atas jawaban – jawaban dari ribuan pertanyaan saya.
12. Tri yang sudah membantu dalam merivisi Laporan Tugas Akhir dari awal sampai akhir
13. Faiz yang sudah memberi saran dalam pembuatan Asset Game
14. Seluruh teman-teman dan rekan seperjuangan Kelas 8 MIA jurusan Manajemen Informatika yang sudah berjuang bersama

Penulis menyadari bahwa laporan proposal tugas akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang konstruktif demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya. Akhir kata, penulis memohon agar Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, Juli 2025

Penulis

Penulis

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC)	7
2.1.2 Kewirausahaan	7
2.1.3 <i>Game</i> Simulasi	8
2.1.4 Gen Z.....	8
2.1.5 <i>Decision Tree</i>	9
2.1.6 Rumus <i>Slovin</i>	9
2.1.7 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	9
2.2 State Of The Art	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Tahapan Penelitian	16
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	19

3.3	Metode Pengumpulan Data	19
3.4	Metode Pengembangan Sistem dan Metode Pemecahan Masalah.....	20
3.4.1	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	20
3.4.2	<i>Decision Tree</i>	22
3.5	Teknik Penentuan Sampel	29
3.5.1	Rumus Slovin.....	30
3.6	Analisis Data / Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.6.1	Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan.....	31
3.6.2	Flowchart Sistem Yang Diusulkan.....	32
3.6.3	Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Inisiasi.....	34
4.1.1	Genre	34
4.1.2	Konsep.....	34
4.1.3	Target Pemain	36
4.1.4	Platform.....	36
4.1.5	Game Engine.....	36
4.2	Pra-Produksi	36
4.2.1	Perancangan <i>User Interface (UI)</i>	37
4.2.2	Tampilan Hasil Game	43
4.2.3	Diagram Alur Permainan	50
4.2.4	<i>Class Diagram</i>	68
4.3	Produksi.....	70
4.3.1	Implementasi Perilaku NPC (<i>Non-Player Character</i>)	70
4.3.2	Implementasi Karakter Pemain (Player)	71
4.3.3	Implementasi Dunia Permainan (<i>World Map</i>)	72
4.3.4	Implementasi Mekanisme Pembelian dan <i>Inventory</i>	72
4.3.5	Implementasi Mekanisme Produksi	73
4.3.6	Implementasi Mekanisme Penetapan Harga	74
4.3.7	Implementasi Sistem Penjualan dan Interaksi NPC.....	74
4.3.8	Implementasi Sistem Catatan Keuangan dan Evaluasi	75
4.4	Pengujian Beta Alpha.....	76

4.4.1	Pengujian Alpha (<i>Alpha Testing</i>).....	76
4.4.2	Pengujian Beta (<i>Beta Testing</i>).....	79
4.5	Rilis.....	82
BAB V PENUTUP		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	10
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	11
Tabel 2. 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	12
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 4. 1 <i>Use Case Scenario</i> Input Nama dan Usaha.....	52
Tabel 4. 2 <i>Use Case Scenario</i> Beli Bahan Pempek.....	52
Tabel 4. 3 <i>Use Case Scenario</i> Produksi Pempek	52
Tabel 4. 4 <i>Use Case Scenario</i> Menentukan Harga Pempek.....	53
Tabel 4. 5 <i>Use Case Scenario</i> Membeli Pempek	53
Tabel 4. 6 Lanjutan <i>Use Case Scenario</i> Membeli Pempek.....	53
Tabel 4. 7 <i>Use Case Scenario</i> Memberikan <i>Feedback</i> Evaluasi.....	53
Tabel 4. 8 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Catatan Evaluasi Usaha	54
Tabel 4. 9 <i>Use Case Scenario</i> Membuka dan Menutup Toko.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Fungsionalitas Input Nama dan Usaha	77
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Fungsionalitas Pembelian Bahan Baku.....	77
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Fungsionalitas Produksi	78
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Fungsionalitas Penjualan Produk.....	78
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Fungsionalitas Status Toko	78
Tabel 4. 15 Variabel Pertanyaan Kusioner.....	79
Tabel 4. 16 Hasil Jawaban Responden.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	16
Gambar 3. 2 Tahapan <i>Game Development Life Cycle</i>	20
Gambar 3. 3 Bentuk <i>Tree Rules</i>	29
Gambar 3. 4 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Sedang Berjalan.....	31
Gambar 3. 5 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan.....	32
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Utama (<i>Main Menu</i>).....	37
Gambar 4. 2 Lanjutan Tampilan Menu Utama (<i>Main Menu</i>).....	38
Gambar 4. 3 Tampilan Utama (<i>Main Gameplay UI</i>).....	38
Gambar 4. 4 Tampilan Toko Bahan Baku.....	39
Gambar 4. 5 Tampilan Penyimpanan	40
Gambar 4. 6 Tampilan Dapur	40
Gambar 4. 7 Tampilan Penjualan	41
Gambar 4. 8 Tampilan Pengaturan Harga	42
Gambar 4. 9 Lanjutan Tampilan Pengaturan Harga	42
Gambar 4. 10 Tampilan Evaluasi Pemain	43
Gambar 4. 11 Tampilan Final Main Menu	44
Gambar 4. 12 Tampilan Final Input Nama dan Nama Usaha	44
Gambar 4. 13 Tampilan Final <i>Gameplay</i> Utama.....	45
Gambar 4. 14 Tampilan Final Toko Beli Bahan	46
Gambar 4. 15 Tampilan Final Penyimpanan (<i>Inventory</i>).....	46
Gambar 4. 16 Tampilan Final Dapur (Produksi Pempek)	47
Gambar 4. 17 Tampilan Final Pengaturan Harga	47
Gambar 4. 18 Tampilan Final Lanjutan Pengaturan Harga.....	48
Gambar 4. 19 Tampilan Final Penjualan	48
Gambar 4. 20 Tampilan Final Evaluasi Usaha	49
Gambar 4. 21 Tampilan Final Lanjutan Evaluasi Usaha.....	49
Gambar 4. 22 Tampilan Final Evaluasi Usaha	50
Gambar 4. 23 <i>Use Case Diagram</i>	51
Gambar 4. 24 <i>Activity Diagram</i> Input Nama dan Usaha.....	55
Gambar 4. 25 <i>Activity Diagram</i> Beli Bahan Pempek.....	56

Gambar 4. 26	<i>Activity Diagram</i> Produksi Pempek.....	57
Gambar 4. 27	<i>Activity Diagram</i> Menentukan Harga.....	58
Gambar 4. 28	<i>Activity Diagram</i> Jual Pempek	59
Gambar 4. 29	<i>Activity Diagram</i> Melihat Evaluasi	60
Gambar 4. 30	<i>Activity Diagram</i> Membuka dan Menutup Toko.....	61
Gambar 4. 31	<i>Sequence Diagram</i> Input Nama dan Usaha.....	62
Gambar 4. 32	<i>Sequence Diagram</i> Beli Bahan Pempek.....	63
Gambar 4. 33	<i>Sequence Diagram</i> Produksi Pempek.....	64
Gambar 4. 34	<i>Sequence Diagram</i> Menentukan Harga	65
Gambar 4. 35	<i>Sequence Diagram</i> Penjualan Produk ke NPC.....	66
Gambar 4. 36	<i>Sequence Diagram</i> Meliat Evaluasi Usaha.....	67
Gambar 4. 37	<i>Sequence Diagram</i> Membuka dan Menutup Toko.....	68
Gambar 4. 38	<i>Class Diagram</i>	69
Gambar 4. 39	Implementasi Perilaku NPC	70
Gambar 4. 40	Implementasi Karakter Pemain (<i>Player</i>)	71
Gambar 4. 41	Implementasi Dunia Permainan.....	72
Gambar 4. 42	Implementasi Mekanisme Pembelian dan <i>Inventory</i>	73
Gambar 4. 43	Implementasi Mekanisme Produksi.....	73
Gambar 4. 44	Implementasi Mekanisme Penetapan Harga.....	74
Gambar 4. 45	Implementasi Sistem Penjualan dan Interaksi NPC	75
Gambar 4. 46	Implementasi Evaluasi Usaha.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir.....	88
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul Tugas Akhir.....	90
Lampiran 3. Lembar Pengesahan Judul Tugas Akhir	92
Lampiran 4. Lembar Permohonan Pengambilan Data Mahasiswa	93
Lampiran 5. Lembar Pengantar Pengambilan Data dari Lembaga	94
Lampiran 6. Surat Balasan Penerimaan Izin Pengambilan Data.....	95
Lampiran 7. Lembar Bimbingan Tugas Akhir	96
Lampiran 8. Lembar Rekomendasi Sidang Tugas Akhir	100
Lampiran 9. Rekapitulasi Revisi Tugas Akhir	101
Lampiran 10. Surat Pernyataan Bebas Plagiasi.....	102
Lampiran 11. <i>Listing Code</i>	113
Lampiran 12. Dokumentasi Observasi ke Dinas Koperasi & UKM Provinsi Sumatera Selatan.....	113
Lampiran 13. Dokumentasi Pengujian Beta.....	114