

PEMBUATAN GAME TIME MANAGEMENT “STREET FOOD” BERBASIS ANDROID

Viona Eka Mustika¹⁾ Jeanny Pragantha²⁾ Darius Andana Haris³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Teknik Informatika Universitas Tarumanagara

Jl. Letjen S. Parman No.1, Jakarta

Vionaekamustika155@gmail.com¹⁾, jeannyp@fti.untar.ac.id²⁾, dariush@fti.untar.ac.id³⁾

ABSTRAK

Game “Street Food” adalah game dengan genre *Time Management* dengan gameplay 2D. Game ini dirancang menggunakan *Game Engine Unity* dengan C# sebagai bahasa pemrograman dan untuk *sound effect* diambil dari Google. Pemain bertugas sebagai penjual yang melayani para *customer* yang datang untuk membeli makanan atau minuman secepat mungkin agar para *customer* tidak marah dan pergi begitu saja. Selama permainan kontrol yang dapat digunakan adalah *touchscreen*.

Kata Kunci

C#, Game Street Food, Google, *Time Management*, *Touchscreen*, *Unity2D*.

1. Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi telah menyusup ke semua sektor baik itu dari segi industri, bisnis, ekonomi, bahkan dunia hiburan juga telah memiliki teknologinya sendiri. Salah satunya adalah video dan konsol *game* merupakan teknologi yang berhasil merambah ke sektor dunia hiburan tetapi *game* sendiri mempunyai dampak positif dan negatif pada kehidupan yang memainkannya [1].

Awal mula video game terdapat pada awal tabung sinar katoda berbasis pertahanan peluru kendali sistem pada akhir 1940-an. Program-program yang ada ini kemudian diadaptasi ke dalam sebuah permainan sederhana lainnya di era tahun 1950-an. Pada akhir tahun 1950-an dan melalui tahun 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan (kebanyakan di komputer mainframe), secara bertahap tingkat kecanggihan dan kompleksitasnya pun turut ikut bertambah. Setelah periode ini, video *game* telah menyimpang ke berbagai platform seperti *arcade*, konsol, personal komputer dan kemudian *game* ponsel. [2].

Game yang akan dirancang adalah Street Food. *Game* ini dapat dimainkan di ponsel berbasis Android minimal Kitkat dengan genre *game time management*. *Game* yang akan dibuat ini terinspirasi dari *game* ramen chain. Cara bermain *Game* Street Food yaitu pemain akan berperan sebagai penjual yang melayani para *customer* yang berdatangan untuk membeli makanan

atau minuman secepat mungkin agar para *customer* tidak marah dan pergi begitu saja. Contoh *game Time Management* yang pernah di buat adalah Burger Madness dan dapat dilihat pada Gambar 1[3].



Gambar 1 Game Burger Madness

Sumber : Hendra;Pragantha, Jeanny; dan Haris, Darius Andana. “Pembuatan Game Burger Madness Khusus Android”. Jurnal Ilmu Komputer & Sistem Informasi (JKSI) Vol 1, No 2 (2013).

2. Dasar Teori

Dalam perancangan *game*, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan agar menghasilkan *game* yang bagus dan berkualitas. Oleh karena itu dibutuhkan penjelasan terlebih dahulu melalui beberapa teori yang mendukung dan berkaitan dengan perancangan tersebut. Teori yang dapat mendukung dalam perancangan yaitu sebagai berikut metode perancangan, *genre game*, *game engine*, *environment*, *sound design* dan beberapa hal yang digunakan dalam perancangan.

2.1. Metode Rancangan

Sebelum membuat suatu *game*, harus dilakukan proses perancangan untuk merencanakan *game* yang akan dibuat. Rancangan berperan sebagai *guideline* yang dapat menjadi patokan dalam proses pembuatan *game* dan juga menentukan lingkup dari *game* yang ingin dibuat. Tahap perancangan *game* yaitu [4] :

1. High Concept

Sebelum mulai membuat *game*, pembuat *game* harus memiliki deskripsi akan rancangan *game* yang akan dibuatnya. Rancangan *game* dibantu dengan referensi-referensi yang ada akan

menciptakan gambaran akan *game* yang ingin dibuat.

2. *Gameplay*

Setiap *game* memiliki *gameplay* yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu misi atau memenangkan *game* tersebut. Perancangan *gameplay* dapat dibagi menjadi beberapa bagian:

- a. Tujuan Permainan
Dengan menggambarkan secara jelas tujuan permainan maka pengembang dapat menciptakan karakteristik sebuah *game*.
 - b. Desain Kontrol
Untuk memainkan *game* tentu dibutuhkan suatu jenis kontrol, oleh karena itu pengembang harus menentukan jenis kontrol dalam memainkan *game* tersebut.
 - c. Desain Karakter
Sebuah *game* memerlukan karakter utama dalam permainannya.
 - d. *Desain Objek*
Dalam *game* tentunya terdapat objek untuk menciptakan tema yang diinginkan.
 - e. *Desain Level*
Pembuatan *level* terdiri dari beberapa komponen yang dapat dinikmati oleh pemain.
 - f. *Sound Design*
Dalam permainan *sound design* digunakan untuk memasukkan suara di dalam *game* dan membuat *game* lebih menarik.
 - g. *Win Condition*
Win condition merupakan kondisi pemain dinyatakan menang dalam permainan.
 - h. *Lose Condition*
Lose condition merupakan kondisi pemain dinyatakan kalah dalam permainan.
3. Penentuan Sasaran Pengguna
Dalam membuat *game* tentunya ada golongan yang menjadi target dari pembuatan *game*. Dengan pembuatan *game* ke sasaran pengguna akan membantu untuk kesuksesan *game*.
4. Perangkat Keras
Pengembang diharapkan menentukan spesifikasi terendah yang dibutuhkan oleh pemain untuk memainkan *game* tersebut. Hal ini dilakukan agar dapat menciptakan suasana nyaman ketika bermain.
5. Desain Tampilan
Tahap kelima adalah tahap pembuatan rancangan tampilan pada suatu *game*. Rancangan tampilan adalah tahap pembuatan tampilan di dalam *game* yang dibuat semenarik mungkin untuk menarik keinginan target pemain dalam memainkan *game* tersebut. Rancangan tampilan berisi menu utama, menu keluar dan menu options.

2.2. *Genre*

Genre dalam sebuah *game* merupakan kategori permainan. Berikut adalah contoh *genre game* secara garis besar [5]:

1. *Time Management*

Time Management atau manajemen waktu adalah suatu cara untuk mengatur dan memanfaatkan setiap bagian dari waktu untuk melakukan aktivitas tertentu yang sudah ditargetkan atau di tentukan dalam jangka waktu tertentu dan aktivitas tersebut haruslah diselesaikan. Dimana manajemen waktu itu sendiri meliputi kegiatan perencanaan, menetapkan tujuan, analisis waktu yang dihabiskan, penjadwalan, dan penentuan prioritas. Tujuan utama *Time Management* adalah untuk melakukan pekerjaan secara efektif dan efisien. Efektifitas dalam sebuah pekerjaan dapat dilihat dari tercapainya tujuan atau target yang sudah ditetapkan dalam manajemen waktu sebelumnya.

2. *Arcade*

Dilihat dari permainannya yang biasanya tanpa ujung dan semata-mata untuk mengejar nilai. Unsur cerita tidak terlalu diperhatikan disini.

3. *Adventure*

Game Adventure menyajikan *gameplay* tanpa tantangan refleks atau tindakan. Pemain diminta untuk memecahkan berbagai teka-teki dengan berinteraksi dengan orang-orang atau lingkungan.

4. *Game Teka-Teki*

Game teka-teki adalah *game* yang mengandalkan kemampuan otak yang bertujuan untuk mengadu kepintaran dalam menyelesaikan masalah.

5. *Game Sport*

Game olahraga memberikan kemampuan pada pemain untuk berpartisipasi pada berbagai macam olahraga, baik sebagai pemain atau pelatih.

Game Street Food merupakan *game* berjenis *time management* yang pemainnya diminta melayani para pelanggan dengan cepat dan tepat sehingga para pelanggan tidak marah dan pergi. Pemain tidak boleh salah dalam memberikan pesanan karena dapat membuat para pelanggan marah, dan pergi begitu saja.

2.3. *Environment*

Environment merupakan pendukung arena bermain dari suasana yang ingin diciptakan [6]. *Environment* yang digunakan adalah tampilan makanan, meja, dan tempat sampah.

2.4. *Sound*

Musik di dalam *game* dapat menambah suasana bermain untuk merasakan apa yang terjadi di dalam *game*. Dengan adanya penggunaan musik maka dapat menambah nilai lebih pada *game* yang dirancang, musik yang terdapat dalam *game* terdiri dari musik latar. Musik

latar adalah musik bertema di suatu tempat tertentu yang membantu menciptakan beragam suasana saat bermain.

2.5. Unity

Unity adalah *cross-platform game system* yang dikembangkan oleh *Unity Technologies*, termasuk *game engine and integrated development enviroment(IDE)*. Digunakan untuk membuat video games untuk websites, PC, konsol dan *smartphone*. Pertama kali diluncurkan untuk Mac Os di *Apple's Worldwide Developers Conference* tahun 2005[7]. *Unity* merupakan *game engine* yang diciptakan oleh *Unity Technologies*. *Unity* sendiri bagus dipadukan dengan aplikasi yang professional dan digunakan untuk membuat *game*. Tidak hanya untuk komputer *Unity* dapat digunakan untuk membuat *game* untuk *mobile* dan *game website*. Dengan beberapa klik saja pemain sudah dapat melakukan banyak hal seperti *export game* ke dalam *mobile*, membuat *game* sederhana. Bahasa program yang digunakan *Unity* berupa C#, JavaScript, dan Boo[8].

2.6. C#

C# (C Sharp) merupakan bahasa pemrograman multi-paradigma meliputi deklaratif, fungsional, generic, berorientasi objek (berbasis class), dan pemrograman berorientasi komponen disiplin. C# dikembangkan oleh Microsoft di dalam .NET dan kemudian disetujui sebagai standar oleh ECMA (ECMA-334) dan ISO (ISO / IEC 23270: 2006). Seperti halnya bahasa pemrograman yang lain, C# dapat digunakan untuk membangun berbagai macam jenis aplikasi, seperti aplikasi berbasis windows (desktop) dan aplikasi berbasis web serta aplikasi berbasis web services[9].

2.7. Android

Android merupakan sistem operasi berbasis *open source* yang membedakannya dengan sistem operasi lainnya seperti iOS, Blackberry dan Windows Phone. Karena bersifat *open source*, Android tidak dibatasi untuk perangkat yang memiliki spesifikasi tinggi. Sistem operasi Android dibuat menggunakan basis kernel Linux versi 2.6[10].

3. Alur Aplikasi

Game “Street Food” terdiri dari lima modul, yaitu :

1. Modul Menu Utama

Modul menu utama merupakan tampilan utama dari aplikasi *game* yang dibuat. Pada modul ini terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk memanggil modul-modul lainnya yaitu:

Tampilan menu utama dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2 Menu Utama

2. Modul Menu level

Modul menu level akan menjalankan fungsi untuk memilih level permainan, sebelum memulai permainan pemain harus memilih level yang telah terbuka terlebih dahulu untuk dimainkan seperti pada **Gambar 3**.



Gambar 3 Menu Level

3. Modul Pengaturan Suara

Modul pengaturan suara berfungsi untuk mengatur seberapa besar dan kecil volume suara yang diinginkan. Tampilan modul pengaturan suara dapat dilihat pada **Gambar 4**.



Gambar 4 Pengaturan Suara

4. Modul Credits

Modul ini menampilkan informasi tentang pembuat *game*. Informasi tersebut berisi nama, NIM, program studi, dan fakultas pembuat beserta nama dosen

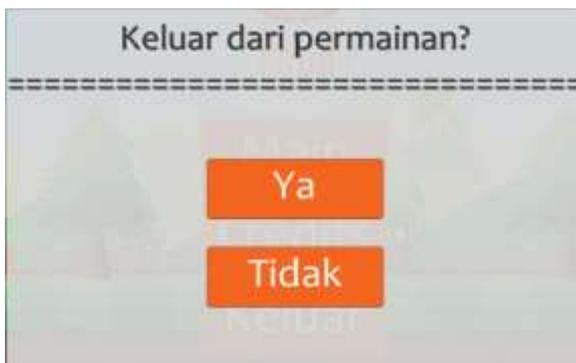
pembimbing. Tampilan modul credits dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5 Credits

5. Modul Keluar

Pada modul ini pemain akan diarahkan untuk keluar dari *game*. Sebelum pemain keluar dari *game* akan ada dua opsi, opsi pertama “ya” yang artinya akan langsung keluar dari *game*, dan opsi kedua “tidak” yang artinya pemain akan kembali melanjutkan *game*. Tampilan modul keluar dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6 Modul Keluar

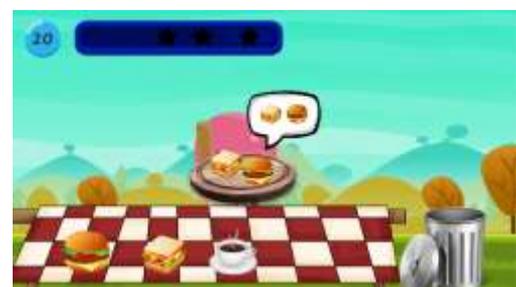
4. Hasil Pengujian

Setelah melakukan tahap perancangan dan pembuatan *game* maka tahap selanjutnya adalah tahap pengujian *game* yang dibuat. Tahap pengujian ini bertujuan untuk menguji dan memastikan *game* yang telah dirancang dan dibuat dapat berfungsi dengan baik serta sesuai dengan tujuan perancangan yang sudah ditetapkan. Pengujian *game* “Street Food” dilakukan dengan metode *blackbox*, *alpha testing*, dan *beta testing*.

4.1. Blackbox Testing

Blackbox Testing dilakukan dengan menguji setiap fungsi dari *game* yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan cara memeriksa setiap modul yang terdapat dalam *game* ini. Modul-modul yang diujikan adalah sebagai berikut:

1. Modul Menu Utama
 Pada Modul menu utama terdapat tombol Main, Credits, dan Keluar. Hasil pengujian yang dilakukan dalam modul ini sudah sesuai dengan rancangan.
2. Modul *Gameplay*
 Pada saat pengujian *modul gameplay*. Terdapat modul-modul yang terdiri dari beberapa bagian yang diujikan yaitu:
 - a. Pengujian Karakter *Customer*
 Pada saat *game* “Street Food” dimainkan, setiap karakter *customer* akan muncul secara *random* dan *customer* juga akan memesan makanan atau minuman secara *random*. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah karakter *customer* dan makanan atau minuman yang di-order sudah *random* dan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya *error* atau tidak.
 - b. Pengujian Makanan Dan Minuman
 Pada saat *game* “Street Food” dimainkan, Di setiap level akan terdapat makanan atau minuman baru yang berfungsi sebagai rintangan untuk pemain. Makanan dan minuman yang terletak di atas meja bila di klik oleh pemain akan berpindah ke atas nampan. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah makanan atau minuman bila di klik akan berpindah ke atas nampan atau tidak.
 - c. Pengujian Nampan
 Di semua level terdapat 1 nampan berwarna coklat yang terletak di atas meja. Nampan tersebut berguna untuk meletakkan makanan atau minuman yang telah di *order* oleh *customer*, kemudian nampan tersebut dapat di *drag and drop* ke arah *customer* atau ke tempat sampah. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah nampan dapat di *drag and drop* ke arah *customer* atau ke arah tempat sampah dan tidak akan terjadi *error* bila nampan di *drag and drop*. Tampilan nampan saat di *drag* dapat dilihat pada **Gambar 7**.



Gambar 7 nampan saat di *drag*

- d. Pengujian Tempat Sampah
 Di semua level terdapat 1 tempat sampah yang terletak di samping meja. Tempat sampah tersebut berguna untuk membuang nampan yang berisi makanan atau minuman yang salah *order*. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah

tempat sampah berfungsi dengan semestinya atau tidak.

3. Pengujian Modul *Pause Game*

Modul *pause game* terdapat di dalam modul *gameplay* yang berguna agar mempermudah pemain saat ingin berhenti sebentar bermain *game* “Street Food” tanpa harus keluar dari *game* “Street Food”. Jika tombol *pause* di klik maka akan muncul tulisan permainan yang dijeda dan terdapat juga dua tombol yaitu tombol lanjutkan permainan yang berfungsi untuk kembali bermain *game* “Street Food” dan tombol pilih level berguna untuk kembali ke menu level. Tampilan modul *pause game* dapat dilihat pada **Gambar 8**.



Gambar 8 modul *pause game*

4. Pengujian Menu Level

Pada modul ini terdapat sembilan level yang dapat dimainkan oleh pemain. Level-level tersebut terdiri dari level tutorial, level satu sampai dengan level delapan dan terdapat 1 level final yang hanya dapat terbuka jika pemain telah bermain level 1 sampai dengan level 8, dan sudah mengumpulkan 24 bintang. Level final tidak akan terbuka jika pemain mendapatkan bintang kurang dari 24. Di awal permainan level yang terbuka hanya level tutorial saja. Setelah level tutorial selesai dimainkan level 1 akan terbuka, untuk dapat memainkan level 2 pemain sudah menyelesaikan dan mendapatkan minimal 1 bintang pada level 1 dan begitu seterusnya hingga level delapan, pemain harus melakukan hal yang sama untuk membuka level-level selanjutnya. Di menu level juga terdapat 1 tombol kembali yang terletak di sebelah kiri bagian bawah yang berfungsi untuk mengembalikan pemain ke modul menu utama. Pengujian menunjukkan modul ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan. Tampilan menu level dapat dilihat pada **Gambar 3**.

5. Pengujian Modul Pengaturan Suara

Modul ini berfungsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan *background music* dan efek suara pada *game* “Street Food”. Modul pengaturan suara ini terletak dibagian kanan atas yang bertuliskan pengaturan suara pada menu level dan jika di klik akan menampilkan tombol untuk mengaktifkan atau menonaktifkan *background music* dan efek suara pada *game* “Street Food”. Untuk dapat mengatur volume musik pemain dapat menarik turunkan tombol volume kemudian klik simpan dan kembali jika pemain telah selesai mengatur pengaturan suara.

Tampilan modul pengaturan suara dapat dilihat pada **Gambar 4**.

6. Pengujian Modul Kembali

Modul ini berfungsi untuk mengembalikan pemain ke menu utama *game* “Street Food”. Modul ini terletak dibagian kiri bawah pada menu level. Pengujian menunjukkan modul ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan. Tampilan modul kembali dapat dilihat pada **Gambar 9**.



Gambar 9 modul kembali

7. Pengujian Modul *Credits*

Pada modul *credits* terdapat keterangan pengembang *game* “Street Food” dan pembimbing. Pemain dapat menekan tombol kembali untuk kembali ke menu utama. Pengujian yang dilakukan pada modul ini sudah sesuai dengan yang diinginkan dan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya *error*. Tampilan modul *credits* dapat dilihat pada **Gambar 5**.

8. Pengujian Modul Keluar

Pada modul ini pemain akan diarahkan untuk keluar dari *game* “Street Food”. Modul ini terdapat di dalam modul menu utama, yang berguna agar pemain dapat keluar dari *game* “Street Food” ketika pemain menekan tombol keluar. Sebelum pemain keluar dari *game* akan ada dua opsi, opsi pertama “ya” yang artinya akan langsung keluar dari *game*, dan opsi kedua “tidak” yang artinya pemain akan kembali melanjutkan *game*. Tampilan modul keluar dapat dilihat pada **Gambar 6**.

9. Pengujian Modul *Ending Game*

Modul *ending game* “Street Food” terdapat pada level final, Jadi pemain harus menyelesaikan level final agar dapat melihat tampilan *ending game* “Street Food”. Dibagian *ending* jika pemain berhasil mendapatkan minimal 1 bintang tampilan tulisan “Selamat kamu telah menyelesaikan semua level!!” lengkap dengan bintang yang telah di peroleh pada level final. Dan sebaliknya jika pemain gagal mendapatkan bintang maka tulisan “Yah Warung Kamu Bangkrut!!” yang akan muncul. Dibagian *ending game* masih terdapat tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali level tersebut dan pilih level yang berguna untuk kembali ke menu level. Dua tombol ini juga terdapat pada level-level sebelumnya. Tampilan *ending game* dapat dilihat pada **Gambar 10**.



Gambar 10 ending game

4.2. Alpha Testing

Pengujian *Alpha testing* dilakukan oleh pihak yang mempunyai peran sebagai perwakilan dari calon pengguna yang akan memainkan *game* ini. Pengujian *Alpha testing* pada *game* “Street Food” dilakukan oleh dosen pembimbing sebagai pihak yang mengerti konsep dan tujuan dari pembuatan *game* ini dan dosen penguji. Pengujian dilakukan di Universitas Tarumanagara, Fakultas Teknologi Informasi. Setelah melakukan *alpha testing* terdapat delapan komentar yaitu :

1. Ditambahkan efek pada *ending level final*
2. Mengganti nama pada level spesial
3. Posisi makanan dan minuman dirapikan
4. Warna makanan diganti
5. Tambahkan *sound effect* pada makanan dan minuman
6. Penambahan *sound effect* pada nampan, bintang dan *customer*
7. pengaturan suara diganti
8. Tambahkan peringatan di 20 detik terakhir permainan

Dengan dilakukannya *alpha testing*, dapat diketahui bahwa masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki dan ditambah pada *game* “Street Food”. Kekurangan yang ditemukan pada saat *alpha testing* telah diperbaiki sesuai dengan petunjuk penguji agar *game* dapat berjalan dengan lebih baik.

4.3. Beta Testing

Setelah melakukan *alpha testing*, pengujian selanjutnya menggunakan metode *beta testing*. *Beta testing* adalah pengujian yang dilakukan oleh masyarakat awam tanpa perlu mengetahui pengetahuan di bidang pemrograman.

Beta testing dilakukan dengan dengan membiarkan penguji memainkan *game* “Street Food”. Setelah memainkan *game*, penguji akan mengisi kuesioner pada laptop yang disediakan yang berisikan 17 pertanyaan dan di lakukan di kampus Universitas Tarumanagar, Taman Apel VII, dan Mayang Sari II dari tanggal 18 Juni – 30 Juni 2019 Pengisian kuesioner bertujuan untuk mengetahui tanggapan penguji setelah memainkan *game* ini.

4.4. Pembahasan Hasil Pengujian

Setelah selesai dilakukan pengujian *beta testing*, maka perlu dilakukan pembahasan untuk menganalisa hasil pengujian yang telah dilakukan. Berdasarkan jawaban dari kuesioner yang telah didistribusikan kepada 34 responden, terkumpul hasil yang dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1 Hasil Pengujian *Beta Testing*

no	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Apakah anda pernah memainkan <i>game Time Management</i> ?	Pernah	28	82.35%
2	Menurut anda apakah tutorial dapat membantu?	Dapat Membantu	34	100%
3	Menurut anda bagaimana tampilan <i>game</i> ?	Menarik	31	91.2%
4	Menurut anda apakah fungsi tombol sudah berfungsi dengan baik?	Sudah	34	100%
5	Menurut anda bagaimana tingkat kesulitan level 1?	Sangat Mudah	24	70.58%
6	Menurut anda bagaimana tingkat kesulitan level 2?	Mudah	18	52.9%

Tabel 1 (lanjutan)

no	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Persentase
7	Menurut anda bagaimana tingkat kesulitan level 3?	Sedang	19	55.9%
8	Menurut anda bagaimana tingkat kesulitan level 4?	Sulit	16	47.1%
9	Menurut anda bagaimana tingkat kesulitan level 5?	Sangat Sulit	11	32.35%
10	Menurut anda bagaimana tingkat kesulitan level Final?	Sangat Sulit	26	76.5%
11	Berapa level yang dapat anda selesaikan?	Level 5-level Final	21	61.8%
12	Menurut anda seberapa menarik game ini?	Sangat Menarik	26	76.5%

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hampir semua responden pernah bermain permainan Time Management. Responden juga menyatakan dapat memahami bagian tutorial. Responden menyatakan tingkat kesulitan level final sangat sulit dan tingkat kesulitan level 1 sangat mudah. Responden juga menyatakan game Street Food sangat menarik untuk dimainkan.

5. Kesimpulan dan Saran

Setelah selesai melakukan pengujian pada game “Street Food”, dari data dan komentar yang muncul dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Game “Street Food” memiliki level tutorial yang dapat dipahami oleh pemain.
2. Dari hasil yang didapat dari responden, Sebanyak 76.5% menyatakan level final merupakan level tersulit di game “Street Food” dan sebanyak 70.58% responden menyatakan level 1 sangat mudah untuk dimainkan.
3. Sebanyak 61.8% hasil yang didapat dari responden, menyatakan dapat menyelesaikan semua level.
Selain kesimpulan yang diambil dari data dan komentar yang muncul saat pengujian, terdapat saran-saran yang dapat mengembangkan game ini. Berikut ini adalah saran-saran yang disampaikan:
 1. Penambahan jumlah Level sehingga membuat game “Street Food” menjadi lebih menarik.
 2. Buat versi Ios.
 3. Dimasukkan ke Play Store.
 4. Buat versi *multiplayer*.

REFERENSI

- [1] Indoworx, Perkembangan Teknologi Game <https://www.indoworx.com/menelusuri-sejarah-perkembangan-teknologi-game-di-dunia/>, 22 Februari 2019
- [2] Martin, Sejarah Singkat Game <http://www.martinrecords.com/game/penting-untuk-diketahui-sejarah-perkembangan-game-dan-jenisnya/>, 22 Februari 2019.
- [3] Hendra;Pragantha, Jeanny; dan Haris, Darius Andana. “Pembuatan Game Burger Madness Khusus Android”. Jurnal Ilmu Komputer & Sistem Informasi (JIKSI) Vol 1, No 2 (2013).
- [4] Bob Bates, Game Design Second Edition, (Stamford: Cengage Learning PTR, 2004), h. 204, 01 Maret 2019.
- [5] David Perry dan Rusel Demaria, David Perry On Game Design A Brainstorming Toolbox, (Lisburn: Cengage Learning,2009), h. 37.
- [6] Omjas, Desain Lingkungan Game, <https://www.duniaku.net/2013/09/06/kuliah-omjas-desain-lingkungan-game/>, 03 Maret 2019
- [7] Wikipedia, Unity(GameEngine), [http://en.wikipedia.org/wiki/Unity_\(game_engine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Unity_(game_engine)) ,18 Februari 2015.
- [8] Herman, What is Unity game engine?, <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>, 01 Maret 2019.
- [9] Wikipedia, C sharp, http://id.wikipedia.org/wiki/C_sharp, 01 Maret 2019.
¹ Zechner Mario, Beginning Android Games, (New York:Apress/Springer Science,2011), h. 2
- [10] Android, Pengertian Android, <http://www.indonesiastudents.com/pengertian-aplakasi-android-menurut-para-ahli/>.

Viona Eka Mustika, mahasiswa S1, program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.

Ir. Jeanny Pragantha, M.Eng, memperoleh Ir dari Institut Teknologi Bandung. Kemudian memperoleh gelar M. Eng. Dari Asian Institut of Technology, Bangkok. Saat ini sebagai Dosen program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara.

Darius Andana Haris, MTI, memperoleh gelar S.Kom dari Universitas Tarumanagara pada 2009, melanjutkan S2 di Universitas Bina Nusantara dan memperoleh gelar MTI. Saat ini sebagai Dosen program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.