

LAPORAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN *GAME* SIMULASI RAMU MINUMAN
BERBASIS ESPRESO



Disusun oleh:

ISAI ANGELO KARNADHI

16.N2.0012

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

HALAMAN JUDUL

**LAPORAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN *GAME* SIMULASI RAMU MINUMAN
BERBASIS ESPRESO**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer
program studi *Game Technology*
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang



**Disusun oleh:
ISAI ANGELO KARNADHI
16.N2.0012**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

ABSTRAK

Kopi sudah menjadi minuman umum dan populer di dunia dan di Indonesia. Produksi dan konsumsi kopi di Indonesia terus meningkat. Espresso adalah sebuah kategori minuman kopi yang memiliki potensi budaya dan industri yang besar. Sayangnya, pengetahuan dan pengenalan masyarakat tentang espresso dan jenis-jenis minuman yang dihasilkan menggunakan espresso sebagai bahan dasarnya masih kurang. Minuman-minuman seperti latte, kapucino, dan moka masih belum umum diketahui cara pembuatan dan bahan bakunya. Cup-o-caf adalah game pengenalan jenis minuman espresso dalam bentuk serious game yang dapat membantu memberikan pengenalan jenis-jenis minuman espresso kepada pemain. Game bertema kedai kopi ini menyimulasikan peracikan berbagai minuman berbasis espresso. Metode rancang bangun Cup-o-caf menggunakan metode Rapid Application Development, sebuah metode yang mengembangkan prototipe iteratif dengan cepat. Game Cup-o-caf dikembangkan menggunakan Unity Engine. Game yang sudah jadi diujikan dengan mewawancarai sejumlah masyarakat Indonesia. Hasil pengujian menemukan kebergunaan game dalam pengenalan jenis minuman espresso yang baik. Penelitian ini menemukan bahwa pengembangan game pengenalan jenis minuman espresso dengan penekanan pada espresso sebagai bahan dasar utama minuman dan perbedaan bahan baku dalam setiap resep adalah arah yang baik dalam memperkenalkan macam-macam minuman kopi berbasis espresso. Penelitian selanjutnya sebaiknya memilih sasaran pengujian yang lebih spesifik, sampel data yang lebih banyak, serta melibatkan ahli espresso dalam pengembangan game.

Kata kunci: Espresso, Kopi, Pengembangan *Game*, Pengenalan

ABSTRACT

Coffee has become a common and popular beverage in Indonesia. Espresso is a category of coffee beverage that has great market potential but lacks socialization and awareness.

This research found that developing an introductory game for espresso-based drinks with a focus on the basic elements and ingredients of the drink with the differences in each recipe is a promising direction for introducing various espresso-based coffee drinks. The introductory game, in the form of a serious game for espresso-based beverage blending, was developed using the Rapid Application Development method and tested by a number of Indonesian citizens.

The test results found the game to be useful in introducing different types of beverages effectively. Further research should consider selecting a more specific and larger target audience, as well as involving espresso experts in game development.

Key words: Espresso, Coffee, Game Development, Introduction