

ABSTRAK

Viona Eka Mustika, NPM: 535140052. Perancangan Game Time Management "Street Food". Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Juni 2019.

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*. Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox testing*, *alpha testing* dan *beta testing* melalui survei pada 34 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa level tutorial dapat membantu pemain dalam memainkan game. Game "Street Food" memiliki tampilan *game* yang menarik. Game "Street Food" ditujukan pada kalangan usia 7 tahun ke atas. Game "Street Food" memiliki 5 *customer* yang akan ditampilkan mulai dari level 1 sampai level final. Pemain akan menemukan makanan yang memiliki bentuk yang serupa hanya berbeda warna saja, makanan yang serupa bertujuan sebagai tantangan dalam game "Street Food". Kesimpulan dari game "Street Food" yaitu sudah memiliki tombol permainan yang berfungsi dengan baik dan saran untuk game ini yaitu ditambahkan *sound effect* saat *customer* senang atau marah.

Kata Kunci:

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