

ABSTRAK

Teknologi informasi memegang andil cukup besar dalam kehidupan sehari-hari dewasa ini. Sebagian besar aktivitas manusia didukung oleh teknologi informasi. Berkat dukungan dari teknologi informasi, simulasi sebagai alat bantu pembelajaran sudah makin populer. Alasan utama dilakukannya simulasi adalah mengimitasi suatu kondisi atau proses sehingga dapat dilakukan optimasi yang nantinya dapat diimplementasikan. Hal ini dapat mengurangi dampak yang mungkin dapat terjadi akibat adanya risiko yang tidak teridentifikasi. Beberapa diantaranya dikemas dalam bentuk yang lebih menarik, salah satunya adalah permainan. Belum memadainya sarana untuk mendukung proses pembelajaran kegiatan bisnis yang dapat secara langsung diterapkan dalam praktik menjadi salah satu pusat perhatian utama dalam riset ini.

Dalam riset ini akan dibangun sebuah permainan simulasi bisnis *online* multi-pemain berbasis Java Spring dan Android yang ditujukan sebagai alat bantu pembelajaran simulasi kegiatan bisnis. Riset ini akan menggunakan metode *Agile Development*, yang pengembangannya berkelanjutan dengan waktu masing-masing pengembangan yang relatif singkat.

Riset diawali dengan wawancara terhadap beberapa *user* dan *developer* permainan bisnis untuk mendefinisikan kebutuhan utama dari permainan ini. Kemudian, di setiap iterasi pengembangannya, dilakukan uji *acceptance* dari user, untuk mengukur apakah fungsi yang dibuat berfungsi dengan benar. Terakhir, di fase iterasi rilis dilakukan uji validitas untuk mengukur valid atau tidaknya fitur-fitur pada permainan dengan mengacu pada proses sebenarnya di dunia nyata.

Hasil dari riset berupa permainan simulasi bisnis *online* ini dapat digunakan sebagai alat bantu simulasi kegiatan bisnis. Fitur-fitur umum yang dimiliki dalam permainan ini adalah mendirikan industri, melakukan jual beli di pasar, mengiklankan produk, membuat kontrak dengan pemain lain. Selain itu, riset ini dapat berkembang mengikuti tren dari waktu ke waktu.

Kata kunci: Permainan, Simulasi, MMO, Bisnis, *Agile Development*, Android