

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

Berdasarkan hasil kuesioner pendahuluan, dapat dilihat bahwa remaja menunjukkan minat signifikan dalam memasak. Namun, kendala yang sering muncul adalah perasaan jenuh ketika mereka hanya mengandalkan buku resep konvensional sebagai satu-satunya sumber informasi. Pengalaman belajar yang statis dan monoton ini mungkin tidak lagi memadai untuk generasi remaja yang tumbuh dalam era teknologi digital yang canggih.

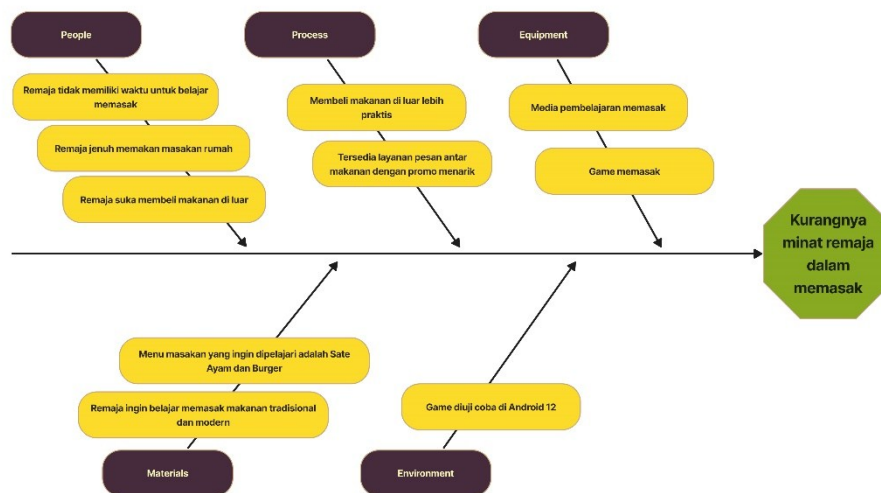
Di sisi lain, permainan komputer dan aplikasi interaktif kini menjadi pilihan hiburan yang sangat digemari oleh remaja. Fasilitas interaksi yang disediakan oleh teknologi ini mampu merangsang keterlibatan yang mendalam, eksplorasi, serta pemecahan masalah yang aktif. Ketertarikan mereka terhadap game yang lebih berorientasi pada pengalaman visual dan interaktif seringkali melampaui ketertarikan mereka pada metode pembelajaran yang lebih tradisional.

Oleh karena itu, muncul gagasan untuk menggabungkan elemen interaktif yang ditemui dalam *game* ke dalam konteks pembelajaran memasak. Pendekatan ini dapat memberikan solusi yang efektif untuk memotivasi anak-anak remaja agar lebih antusias dalam mengembangkan keterampilan memasak mereka. Dengan menciptakan platform pembelajaran yang menawarkan instruksi memasak interaktif, simulasi langsung, dan umpan balik instan melalui

perangkat digital, pengalaman yang lebih menarik dan dinamis yang memenuhi preferensi generasi muda yang terbiasa dengan interaktivitas teknologi dapat diberikan.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisa masalah yang telah dipaparkan dapat disimpulkan identifikasi masalah tampak dalam Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram *Fishbone* Identifikasi Masalah

1.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil deteksi masalah yang disajikan, maka dibuatlah usulan untuk mengadaptasi *game* memasak dengan *gameplay* yang menunjukkan proses memasak secara detail dan memungkinkan pengguna bermain hingga hidangan yang dipesan selesai.

1.2 Perancangan

1.2.1 Perancangan Sistem

Tahap perencanaan meliputi desain *game* dan analisis konsep. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memastikan proses pembuatan *game* berjalan tertib dan terstruktur. Pada fase ini, alur tindakan dan tujuan permainan dirancang sebagai berikut

a. *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk mendeskripsikan desain *gameplay* dan *gameplay* secara keseluruhan. *Storyboard* permainan ini ditunjukkan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Tabel Rancangan *Storyboard*

No	Jenis Tindakan	Rincian
1	Pemain masuk ke dalam menu utama	Pemain memilih tombol <i>play</i> .
2	Pemain memilih level	Pemain memilih level permainan, namun jika skor yang dimiliki tidak cukup, maka harus memilih level lebih rendah atau sebelumnya.
3	Pemain masuk ke dalam level yang dipilih	Pesanan masuk secara acak satu persatu. Pesanan akan berganti jika pemain berhasil menyelesaikan pesanan.
4	Pemain memasak menu yang dipesan	Pemain harus memotong, menggoreng, dan membakar bahan makanan sesuai tutorial, namun harus dilakukan dengan cepat karena bahan masakan dapat gosong dan waktu yang disediakan terbatas.
5	Pemain memberikan pesanan	Pemain memberikan pesanan yang telah dibuat ke <i>serve counter</i> , bila pesanan sesuai maka pemain mendapat tambahan poin.
6	Pemain mengerjakan kuis	Selain permainan utama, pemain juga dapat mengakses kuis dalam tombol <i>Mini Game</i> . Kuis yang disediakan berjumlah 10 soal untuk meninjau pemahaman seputar memasak.

No	Jenis Tindakan	Rincian
7	Pemain mendapatkan <i>achievement</i>	Pemain mendapatkan <i>achievement</i> ketika mencapai skor tertentu pada level 2 dan 3. Hadiah yang didapat pada level 2 adalah baju Apron, sedangkan hadiah pada level 3 adalah <i>Chef's Hat</i> . Baju-baju tersebut dapat digunakan selama proses permainan.
8	Pemain bebas memilih karakter	Pemain dapat bebas memilih karakter dalam menu <i>Choose Character</i> . Karakter yang dipilih dapat digunakan selama proses permainan.
9	Pemain dapat mengakses resep	Pemain dapat mengakses resep dan tutorial memasak dalam tombol ‘?’

b. *Konsep Aplikasi*

Konsep yang direncanakan untuk pembuatan *game* ditunjukkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Konsep Aplikasi

No.	Elemen	Keterangan
1.	Judul	<i>Cooking Chaos</i>
2.	Platform	<i>Smartphone Android</i>
3.	Target Pengguna	Masyarakat umum berusia 12 tahun keatas
4.	<i>Genre</i>	Simulasi
5.	Kelebihan aplikasi	a. Proses memasak cukup detail sehingga dapat mengenalkan tata cara memasak. b. Batas waktu, pesanan makanan, dan target skor untuk membuka level selanjutnya menambah keseruan <i>game</i> . c. Terdapat <i>achievement</i> berupa pakaian karakter dapat menambah

No.	Elemen	Keterangan
		keseruan saat bermain. d. <i>Game</i> dapat diakses secara gratis e. Terdapat <i>mini game</i> berupa kuis untuk mengulas kembali pemahaman pengguna mengenai memasak.

c. *Desain Aplikasi*

Konsep yang telah direncanakan untuk membuat *game* tampak pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Desain Aplikasi

No.	Elemen	Keterangan
1.	Anggota	Aulia Wahida Hilmi
2.	Judul	<i>Cooking Chaos</i>
3.	Ikon Permainan	 Gambar 3.2 Ikon permainan
4.	Kategori Permainan	<i>Cooking-Simulation Game</i>
5.	Tipe Permainan	<i>Single Pemain</i>

No.	Elemen	Keterangan
6.	Genre Permainan	Simulasi
7.	Tujuan Permainan	Mengenalkan tata cara memasak makanan favorit dengan cara lebih interaktif.
8.	Level Permainan	3 level
9.	Tahapan Permainan	Semua menu dapat diselesaikan dan skor terkumpul sesuai permintaan setiap level.
10.	Elemen Permainan	
	1. Teknologi	1. Platform : <i>Android</i> 2. Engine : Unity 2022.3.23f1
	2. Level	Deskripsi setiap peta : 1. Pada level 1, pemain diminta menyelesaikan pesanan dengan tema masakan Sate Ayam. 2. Pada level 2, pemain diminta untuk menyelesaikan pesanan dengan tema masakan Burger Ayam, Burger Ayam dengan Keju, dan Salad. 3. Pada level 3, pemain diminta untuk menyelesaikan pesanan dengan tema masakan Burger Ikan, Burger Ikan dengan Keju, Burger Sapi, dan Burger Sapi dengan Keju. 4. <i>Mini Game</i> berisi kuis seputar memasak dalam <i>game</i> untuk mengulas kembali pemahaman pemain.
	3. Suara	1. Efek Suara

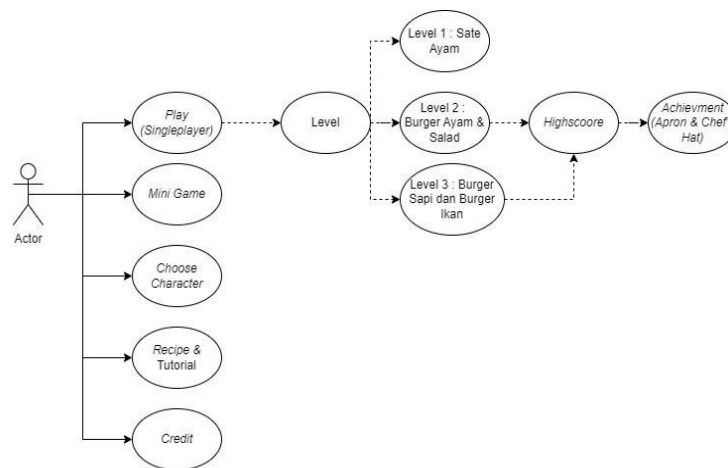
No.	Elemen	Keterangan
	4. Grafik	1. Bahan masakan 2. Dapur dan alat masakan 3. Pemain
	5. Cara Kerja Permainan	1. Di level pertama, pemain diminta menyelesaikan pesanan dengan tema masakan Sate Ayam. 2. Di level kedua, pemain diminta untuk menyelesaikan pesanan dengan tema masakan Burger Ayam, Burger Ayam dengan Keju, dan Salad. Jika mencapai skor tertentu, pemain mendapatkan <i>achievement</i> berupa baju Apron. 3. Di level ketiga, pemain diminta untuk menyelesaikan pesanan dengan tema masakan Burger Ikan, Burger Ikan dengan Keju, Burger Sapi, dan Burger Sapi dengan Keju. Jika mencapai skor tertentu, pemain mendapatkan <i>achievement</i> berupa <i>Chef's Hat</i>. 4. Pemain dapat memainkan permainan lain berupa <i>Mini Game</i> yang berisi 10 pertanyaan seputar memasak dalam <i>game</i> untuk mengulas kembali pemahaman pemain.

1.2.2 Perancangan Data

Pada tahap ini dilakukan perancangan model dengan membuat diagram UML (*Unified Modeling Language*) meliputi diagram *use case*, diagram kelas, dan *activity diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Game ini memungkinkan pemain untuk memilih antara permainan, *Mini Game*, pemilihan karakter, resep, dan kredit. Diagram *use case game* ini ditunjukkan pada Gambar 3.3.



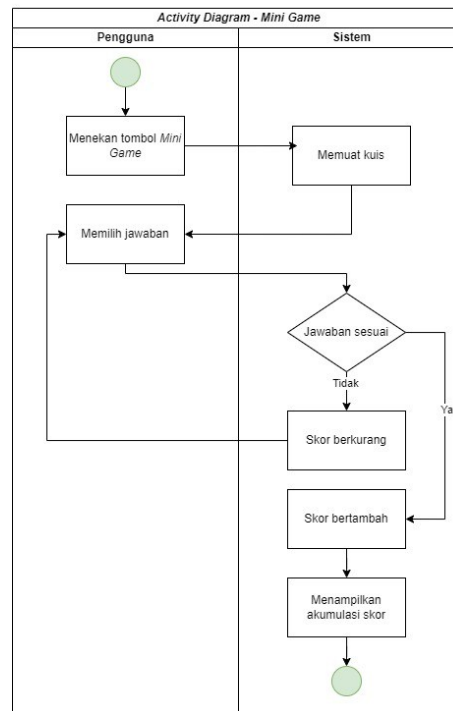
Gambar 3.3 *Use Case Diagram Cooking Chaos*

b. *Activity Diagram*

Untuk menggambarkan secara grafis alur kerja aplikasi yang sedang dikembangkan digunakan *activity diagram*.

a. *Activity Diagram – Play*

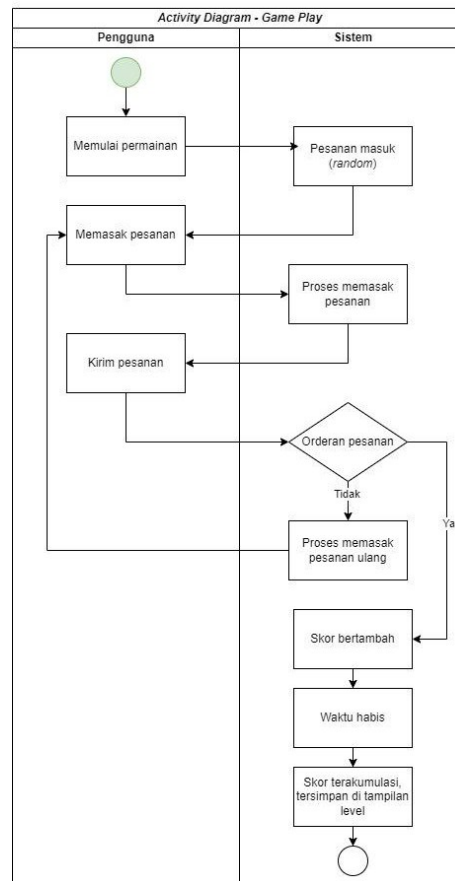
Pemain memulai aplikasi dengan mengetuk ikon permainan. Selanjutnya, pemain akan diarahkan menuju menu utama yang menampilkan tombol *Play*. Pemain memilih level permainan, bila jumlah minimal skor yang diminta setiap level telah sesuai, pemain dapat memainkan level yang dipilihnya, sebaliknya bila skor yang dimiliki kurang, pemain harus mengumpulkan skor yang berasal dari level sebelumnya, tampak pada *activity diagram* Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Activity Diagram - Play

b. Activity Diagram - Game Play

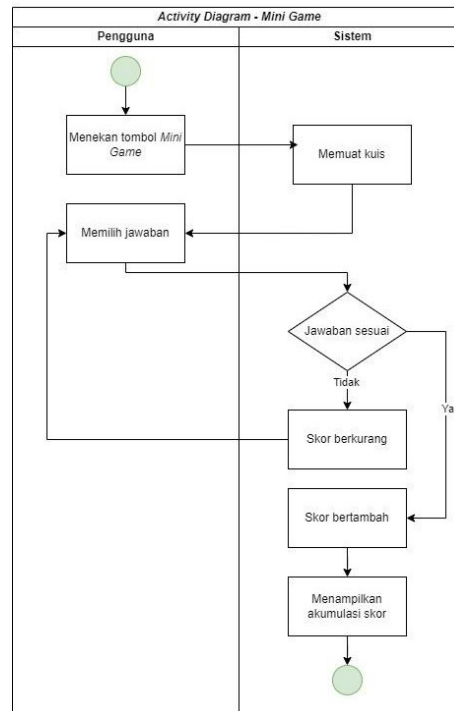
Setelah memuat level, pesanan akan muncul secara acak satu persatu, pemain harus memasak sesuai menu, bila menu sesuai akan mendapatkan poin. Tampak pada *activity diagram* Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Activity Diagram – Game Play

c. Activity Diagram - Mini Game

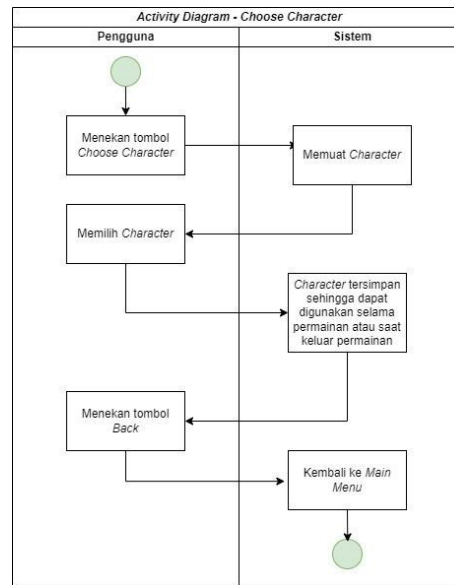
Saat pemain menekan tombol mini-game, sistem secara acak menghasilkan 10 pertanyaan. Jika pemain memilih jawaban yang benar, maka skor ditentukan sebaliknya skor akan berkurang. Di akhir kuis, pemain dapat melihat skor total. Pemain juga dapat mencoba kuis lagi atau kembali ke menu utama. Hal ini dapat dilihat pada diagram aktivitas pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Activity Diagram – Mini Game

d. *Activity Diagram - Choose Character*

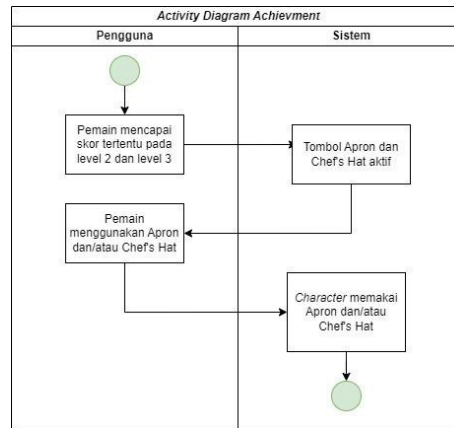
Tersedia 4 pilihan *character* yang berbeda, pemain dapat memilih *character* tersebut sesuai keinginan. *Character* yang dipilih tersimpan dan dapat digunakan selama permainan berlangsung hingga pemain keluar dari permainan. *Character* dapat berubah setelah pemain merubahnya kembali. Tampak pada diagram aktifitas Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Activity Diagram – Choose Character

e. *Activity Diagram - Achievement*

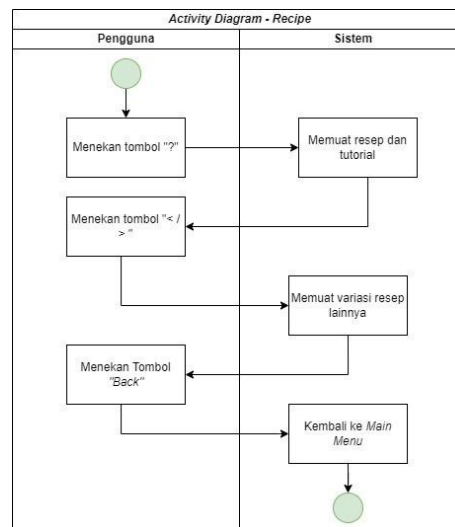
Terdapat 2 *achievement* yang disediakan berupa *Apron* dan *Chef's Hat*. *Achievement* tersebut dapat diakses ketika mencapai skor tertentu pada level 2 dan 3. Pemain dapat memakai *achievement* tersebut atau tidak selama permainan. Konsepnya sama seperti *Choose character* yang mana tetap tersimpan selama permainan atau saat pemain keluar dari permainan. Tampak pada *activity diagram* Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Activity Diagram – Achievement

f. Activity Diagram – Recipe

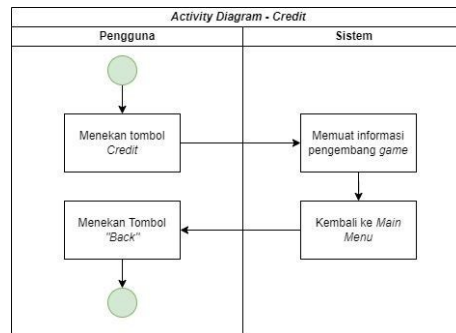
Sebagai fitur tambahan yang meningkatkan nilai edukatif *game* ini, terdapat tombol resep yang *memberikan* informasi lengkap tentang resep dan tata cara memasak, hal tersebut tampak pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Activity Diagram – Recipe

g. Activity Diagram – Credit

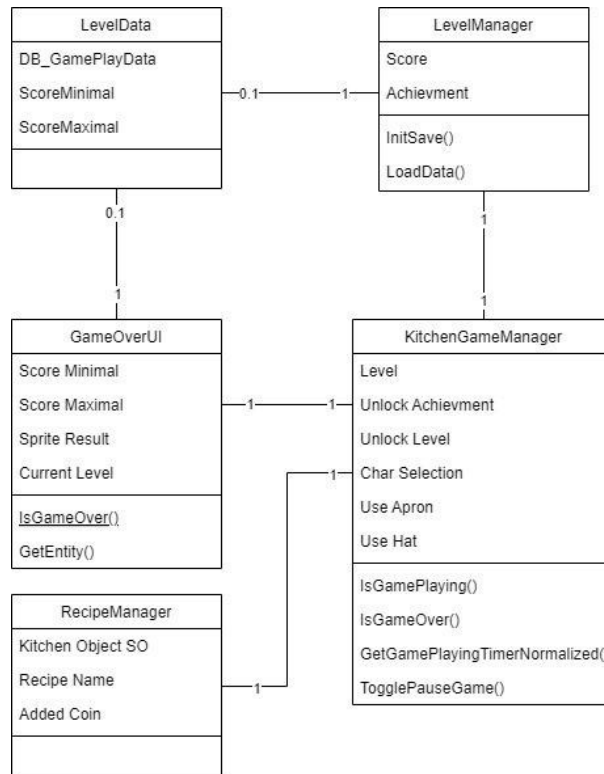
Terdapat tombol *credit* dalam *game* untuk memberikan informasi lengkap tentang pengembang *game*, hal tersebut tampak pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Activity Diagram – Credit

c. Diagram kelas

Diagram kelas merupakan salah satu diagram UML yang menunjukkan objek sistem. Diagram kelas menggambarkan properti kelas, dan batasan yang berlaku pada pendekatan yang digunakan untuk menghubungkan objek. Berikut adalah rancangan diagram kelas yang digunakan dalam *game* Cooking Chaos tampak pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Diagram Kelas

1.2.3 Perancangan *Mini Game*

Sebagai bagian dari pengalaman bermain yang lebih interaktif dan edukatif, dirancang sebuah *Mini Game* berupa kuis yang bertujuan untuk mengulas kembali pemahaman pemain setelah mereka menyelesaikan berbagai level dalam permainan utama. *Mini game* ini dirancang untuk menguji pengetahuan pemain tentang konsep dan strategi yang telah mereka pelajari selama permainan, sekaligus memberikan tantangan tambahan yang menyenangkan. Dengan adanya *Mini Game* kuis ini, diharapkan pemain tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga dapat memperdalam pemahaman mereka tentang memasak. Rancangan *Mini Game* tampak pada Tabel 3.4, *font* yang dicetak tebal merupakan jawaban yang benar.

Tabel 3.4 Perancangan *Mini Game*

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dalam membuat patty, proses apa yang dilakukan sebelum memasukkan daging ke chopper?	Memotong
		Memanggang
		Dihaluskan dengan chopper
		Dibakar
2.	Sayur apa yang digunakan menjadi bahan salad dalam <i>game</i> ini?	Selada, wortel, kentang, bawang bombay
		Selada, bawang merah, timun, tomat
		Selada, bawang bombay, timun, tomat
		Timun, tomat, selada, wortel
3.	Setelah daging dipotong, langkah apa yang harus dilakukan dalam membuat sate ayam?	Dibakar langsung ke pemanggang
		Ditusuk menggunakan bambu
		Diberi bumbu kacang
		Dihaluskan menggunakan chopper
4.	Protein apa yang dipakai dalam menu Fish Burger?	Daging ayam
		Daging sapi
		Daging ikan
		Daging kambing
5.	Salah satu kondimen apa yang dipakai dalam menu Sate Ayam di <i>game</i> ini?	Jeruk limau
		Bawang bombay
		Saus sambal
		Sambal
6.	Berapa banyak varian menu burger yang disediakan di	1

No	Pertanyaan	Jawaban
	<i>game</i> ini?	2
		3
		4
7.	Sayuran apa yang digunakan dalam pembuatan burger	Jeruk limau
		Bawang merah
		Tomat
		Kacang
8.	Menu Burger memiliki beberapa saus yang digunakan, apa saja saus tersebut?	Mayonnaise, honey musterd, saus sambal, saus tomat
		Mustard, mayonnaise, saus sambal, saus kacang
		Mustard, mayonnaise, saus sambal, saus tomat
		Mustard, mayonnaise, sambal, saus tomat
9.	Berapa lama waktu untuk memasak patty disetiap sisinya?	1 menit
		2 menit
		3 menit
		4 menit
10	Apa yang kamu lakukan jika masakanmu gagal atau tidak layak disajikan?	Dibuang ke tempat sampah
		Tetap disajikan
		Dibiarkan saja
		Dimakan sendiri

1.2.4 Perancangan Aset

Setelah menyelesaikan perancangan sistem dan data, tahap berikutnya adalah perancangan aset visual. Proses ini melibatkan penggunaan *software* Blender untuk aset 3D dan *software* Figma untuk aset 2D. Pada fase ini, seperti terlihat pada Tabel 3.5 dan Tabel 3.6, untuk memastikan aset yang dihasilkan tidak hanya fungsional, namun juga estetis dan sesuai dengan tema yang diusung oleh *game* Cooking Chaos, terutama berfokus pada detail dan kualitas visual.

Tabel 3.5 Perancangan Aset 2D

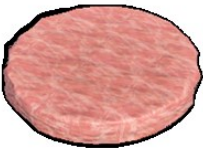
No	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
1.	<i>Take-Drop</i>	 Gambar 3.12 <i>Take-Drop</i>	Tombol untuk mengambil atau meletakkan objek.
2.	<i>Slice-Stab</i>	 Gambar 3.13 <i>Slice-Stab</i>	Tombol untuk memotong atau menusuk objek.
3.	<i>Credit</i>	 Gambar 3.14 <i>Credit</i>	Tombol untuk mengetahui informasi pengembang.
4.	<i>Recipe</i>	 Gambar 3.15 <i>Recipe</i>	Tombol untuk menampilkan resep dan tutorial permainan.
5.	<i>Apron Icon</i>	 Gambar 3.16 <i>Apron Icon</i>	Tombol untuk memakai atau melepas Apron.
6.	<i>Chef's Hat Icon</i>	 Gambar 3.17 <i>Chef's Hat Icon</i>	Tombol untuk memakai atau melepas <i>Chef's Hat</i> .
7.	<i>Menu</i>	 Gambar 3.18 <i>Menu</i>	Tombol untuk mengakses <i>Main Menu</i> .

No	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
8.	<i>Play</i>	 Gambar 3.19 Play	Tombol untuk memulai permainan.
9.	<i>Restart</i>	 Gambar 3.20 Restart	Tombol untuk memulai kembali permainan tanpa perlu kembali ke <i>Main Menu</i> .
10.	<i>Score</i>	 Gambar 3.21 Score	Tampilan untuk menampilkan skor yang telah didapatkan oleh pemain.
11.	<i>Time</i>	 Gambar 3.22 Time	Tampilan untuk menampilkan waktu yang tersedia kepada pemain.

Tabel 3.6 Perancangan Aset 3D

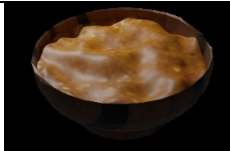
No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
1.	Produk hewani	Daging mentah	 Gambar 3.23 Daging Mentah	Protein yang digunakan dalam menu Burger Sapi
2.		Daging mentah dadu	 Gambar 3.24 Daging Mentah Dadu	Daging sapi mentah yang sudah dipotong
3.		Daging ayam mentah	 Gambar 3.25 Daging Ayam Mentah	Protein yang digunakan dalam menu Burger Ayam dan Sate Ayam

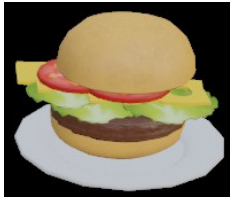
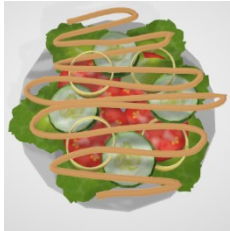
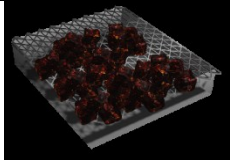
No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
4.		Daging ayam mentah dadu	 Gambar 3.26 Daging Ayam Mentah Dadu	Daging ayam mentah yang sudah dipotong
5.		Daging ikan mentah	 Gambar 3.27 Daging Ikan Mentah	Protein yang digunakan dalam menu Burger Ikan
6.		Daging ikan mentah dadu	 Gambar 3.28 Daging Ikan Mentah Dadu	Daging ikan mentah yang sudah dipotong
7.	Sate	Sate mentah	 Gambar 3.29 Sate Mentah	Daging ayam yang sudah ditusuk ke tusukan sate namun belum dimasak
8.		Sate matang	 Gambar 3.30 Sate Matang	Sate yang sudah dimasak di atas panggangan
9.		Sate gosong	 Gambar 3.31 Sate Gosong	Sate yang tidak layak untuk dihidangkan karena gosong

No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
10.	Patty	Patty sapi mentah	 Gambar 3.32 Patty Sapi Mentah	Terbuat dari daging sapi dadu yang telah <i>di-chopper</i>
11.		Patty sapi matang	 Gambar 3.33 Patty Sapi Matang	Patty sapi yang sudah dimasak di atas wajan
12.		Patty ayam mentah	 Gambar 3.34 Patty Ayam Mentah	Terbuat dari daging ayam dadu yang telah <i>di-chopper</i>
13.		Patty ayam matang	 Gambar 3.35 Patty Ayam Matang	Patty ayam yang sudah dimasak di atas wajan
14.		Patty ikan mentah	 Gambar 3.36 Patty Ikan Mentah	Terbuat dari daging ikan dadu yang telah <i>di-chopper</i>

No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
15.		Patty ikan matang	 Gambar 3.37 Patty Ikan Matang	Patty ikan yang sudah dimasak di atas wajan
16.		Patty gosong	 Gambar 3.38 Patty Gosong	Patty yang tidak layak untuk dihidangkan karena gosong
17.	Sayuran	Timun	 Gambar 3.39 Timun	Sayur timun sebagai bahan utama dalam menu Salad dan pelengkap dalam menu Burger.
18.		Timun potong	 Gambar 3.40 Timun Potong	Sayur timun yang sudah dipotong-potong.
19.		Bawang bombay	 Gambar 3.41 Bawang Bombay	Bawang bombay sebagai bahan utama dalam menu Salad dan pelengkap dalam menu Burger.

No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
20.		Bawang bombay potong	 Gambar 3.42 Bawang Bombay Potong	Bawang bombay yang sudah dipotong-potong.
21.		Bawang merah	 Gambar 3.43 Bawang Merah	Bawang merah sebagai pelengkap dalam menu Sate Ayam.
22.		Bawang merah potong	 Gambar 3.44 Bawang Merah Potong	Bawang merah yang sudah dipotong-potong.
23.	Saus	Saus sambal	 Gambar 3.45 Saus Sambal	Variasi saus dalam menu Burger
24.		Saus tomat	 Gambar 3.46 Saus Tomat	
25.		Saus mayonnaise		

No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
			Gambar 3.47 Saus Mayonnaise	
26.		Saus mustard	 Gambar 3.48 Saus Mustard	
27.		Salad dressing	 Gambar 3.49 Salad Dressing	Saus utama dalam menu Salad.
28.		Saus kacang	 Gambar 3.50 Saus Kacang	Saus kacang yang digunakan dalam menu Sate Ayam.
29.		Sambal	 Gambar 3.51 Sambal	Sambal sebagai pelengkap dalam menu Sate Ayam.
30.	<i>Achievement</i>	Apron	 Gambar 3.52 Apron	Penghargaan berupa baju yang didapatkan setelah mencapai skor tertentu pada Level 2
31.		<i>Chef's Hat</i>	 Gambar 3.53 Chef's Hat	Penghargaan berupa baju yang didapatkan setelah mencapai skor tertentu pada Level 3

No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
32.	Menu	Burger	 Gambar 3.54 Burger	Burger berisi patty yang bisa diganti sesuai selera dengan berbagai macam sayur dan saus
33.		Salad	 Gambar 3.55 Salad	Salad yang berisi variasi sayuran antara lain tomat, selada, timun, dan bawang bombat dengan salad dressing di atasnya
34.		Sate Ayam	 Gambar 3.56 Sate Ayam	Sate Ayam yang terdiri dari sate ayam, saus kacang, sambal, dan potongan bawang merah.
35.	Peralatan	Pemanggang	 Gambar 3.57 Pemanggang	Digunakan untuk membakar Sate Ayam
36.		Tusukan sate	 Gambar 3.58 Tusuk Sate	Digunakan sebagai tusukan sate dalam menu Sate Ayam

No	Aset	Variasi Aset	Gambar	Deskripsi
37.		<i>Chopper</i>	 Gambar 3.59 <i>Chopper</i>	Digunakan untuk menghaluskan daging dadu dalam menu Burger

1.2.5 Perancangan *User Interface*

Desain antarmuka pengguna berfokus pada penciptaan pengalaman yang intuitif dan menarik sebagai dasar untuk merancang tata letak dan tampilan yang digunakan dalam *game*.

a. *User Interface main menu*

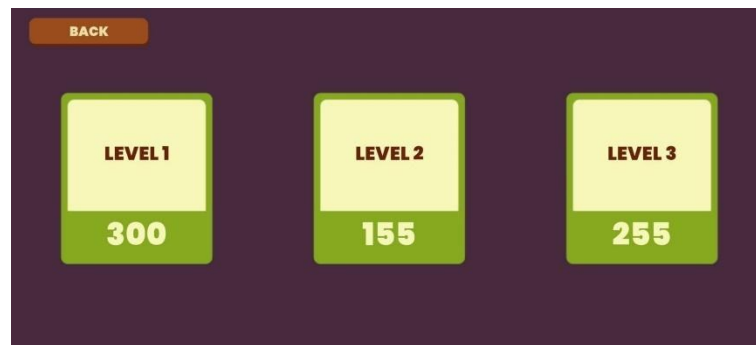
Pada *main menu* pemain dapat memilih *Play*, *Mini Game*, *Choose Character*, *Quit*, *Recipe*, *Credit*, *Apron*, atau *Chef's Hat* tampak pada Gambar 3.60.



Gambar 3.60 *Main Menu*

b. *User Interface level dan high score*

Pemain memiliki akses ke opsi level permainan, yang menampilkan skor yang dicapai di bawah tampilan level. Bintang dan poin yang ditampilkan mewakili performa terbaik pemain, seperti yang tampak pada Gambar 3.61.



Gambar 3.61 Level Dan *High Score*

c. *User Interface* Level 1 – Sate Ayam

Pemain dapat menyiapkan variasi menu sate ayam seperti sate ayam bumbu kacang, sambal dan bawang merah, sate ayam bumbu kacang, sate ayam bumbu kacang dan sambal, sate ayam bumbu kacang dan sambal.

Pesanan ditempatkan secara acak dan pemain dapat menyajikan pesanannya menggunakan *delivery counter* yang terlihat pada Gambar 3.62.



Gambar 3.62 Level 1 - Sate Ayam

d. *User Interface Level 2 – Burger Ayam dan Salad*

Pemain dapat memasak varian menu Burger Ayam seperti Burger Ayam Original dan Burger Ayam dengan Keju. Selain Burger Ayam, pemain juga dapat memasak varian Salad. Menu-menu ini tampaknya ditempatkan secara acak, dan pemain dapat menyajikannya ke *delivery counter* yang ditunjukkan pada Gambar 3.63.



Gambar 3.63 Level 2 - Burger Ayam dan Salad

e. *User Interface Level 3 – Burger Sapi Dan Burger Ikan*

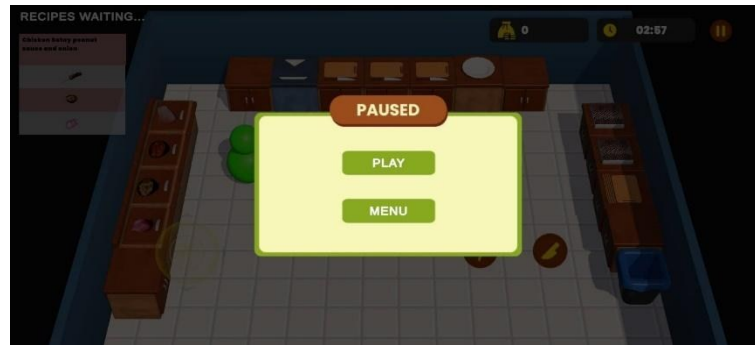
Pemain dapat memasak varian menu Burger Sapi dan Burger Ikan. Menu-menu tersebut muncul dipesan secara acak dan pemain dapat menghidangkannya melalui *serving counter* yang ditunjukkan pada Gambar 3.64.



Gambar 3.64 Level 3 - Burger Sapi dan Burger Ikan

f. *User Interface Paused*

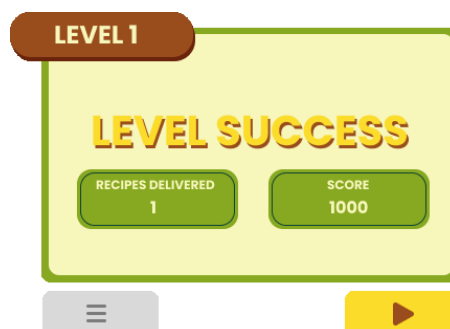
Pemain dapat menghentikan permainan yang berlangsung. Permainan juga ikut berhenti sehingga pemain tidak perlu khawatir waktu yang disediakan habis selama permainan dihentikan yang ditunjukkan pada Gambar 3.65.



Gambar 3.65 *Paused*

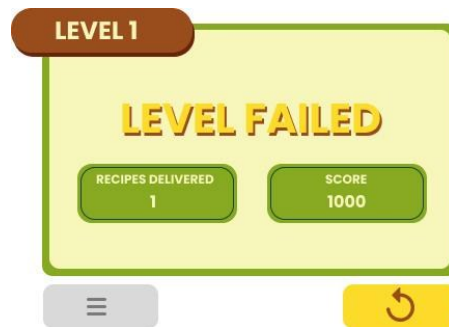
g. *User Interface Game Over*

Setelah pemain menyelesaikan pesanan yang diminta hingga waktu yang disediakan habis, secara otomatis muncul jendela *Game Over* yang menampilkan akumulasi pesanan yang sudah dibuat dan skor yang didapat. Jika pemain mencapai skor tertentu maka akan muncul tampilan *Level Success* yang ditunjukkan pada Gambar 3.66.



Gambar 3.66 *Game Over - Level Success*

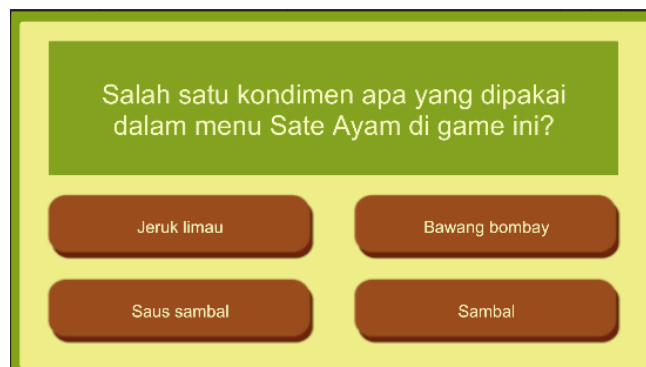
Jika pemain belum mencapai skor tertentu maka akan muncul tampilan *Level Failed* yang ditunjukkan pada Gambar 3.67.



Gambar 3.67 *Game Over - Level Failed*

h. *User Interface Mini Game*

Ketika pemain memilih tombol *Mini Game*, sistem akan memproses tampilan yang ditunjukkan pada Gambar 3.68.



Gambar 3.68 *Mini Game*

i. *User Interface Choose Character*

Pemain dapat bebas memilih karakter dalam menu *Choose Character*. Karakter yang dipilih dapat digunakan selama proses permainan yang ditunjukkan pada Gambar 3.69.



Gambar 3.69 *Choose Character*

j. *User Interface Recipe*

Pemain dapat membaca panduan bermain dan resep dengan mengakses tombol pada Gambar 3.15. Terdapat tiga resep utama yakni Sate Ayam, Salad, dan Burger. Selain dapat digunakan sebagai panduan saat bermain, resep yang tercantum juga dapat diaplikasikan secara langsung di dunia nyata karena mengacu pada resep *Homemade Beef Patty Burger* (Hanifa, 2023), Sate Ayam khas Madura (Kitchen, 2023), dan Salad (Yayaaa, 2023). Resep tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.70.



Gambar 3.70 *Recipe*

