
Abstrak

Dalam pasar pengembangan permainan yang ketat, setiap produk perlu berinovasi dan kecepatan pengembangan menjadi hal yang vital. Tetapi terlepas dari kondisi pasar yang ditemukan, pengujian dalam pengembangan permainan masih dilakukan secara manual, hal ini menyebabkan proses pengujian yang dilakukan terpapar kekurangan dari pengujian manual. Dalam usaha untuk memecahkan masalah proses pengujian manual yang ada pada pengembangan permainan dapat dengan mengimplementasikan pengujian secara otomatis. Dengan pengembangan kakas yang berfokus dalam melakukan pengujian terhadap permainan diharapkan dapat meningkatkan kinerja proses pengujian dalam pengembangan permainan dan melihat apakah memang ditemukan perubahan dengan kondisi pengujian secara manual. Kakas yang dikembangkan di uji kepada tiga permainan yang mewakili sebagian besar konsep permainan yang ada pada pasar permainan *mobile*. Setelah dilakukannya implementasi pengujian otomatis ditemukan bahwa tidak semua proyek permainan dapat mengimplementasikan pengujian secara otomatis dengan baik. Alasan utamanya menjadi skala dari proyek dan apakah memang diperlukannya implementasi proses pengujian otomatis agar dapat meningkatkan kinerja pengujian.

Kata Kunci: Pengujian Otomatis, Pengembangan Permainan
