

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Asumsi dan Batasan Perancangan	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1 <i>Sales and Operations Planning (S&OP)</i>	8
3.2 Media Pembelajaran Berbasis Permainan Simulasi	8
3.2.1 Media Pembelajaran	8
3.2.2 Model Pembelajaran Simulasi	8
3.2.3 Gamification	8
3.3 Peramalan Permintaan (<i>Demand Forecasting</i>)	9
3.3.1 <i>Moving Average</i>	9
3.3.2 <i>Mean Absolute Percentage Error (MAPE)</i>	9
3.3.3 <i>Mean Absolute Deviation (MAD)</i>	9
	x

3.4 <i>Inventory Decision Making</i>	9
3.5 Strategi Penetapan Harga (<i>Pricing Strategy</i>)	10
3.5.1 <i>Cost-Plus Pricing</i>	10
3.5.2 <i>Value-Based Pricing</i>	11
3.5.3 <i>Competition-Based Pricing</i>	11
3.6 Pengujian Usabilitas	11
3.6.1 SUS (<i>System Usability Scale</i>)	11
3.7 <i>Stress Testing</i>	13
BAB IV METODE PERANCANGAN	15
4.1 Objek Perancangan	15
4.2 Instrumen yang Digunakan	15
4.3 Tahapan Perancangan	17
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	21
5.1 Pengamatan Sistem Awal Pada Simulasi	21
5.2 Pengambilan Data Tahap Awal	26
5.2.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i> Sistem Awal	26
5.2.2 Hasil wawancara Sistem Awal	27
5.3 Hasil Desain Ulang <i>Core Engine</i>	28
5.4 Pengujian <i>Stress Testing</i> Pada <i>Core Engine</i>	36
5.5 Pengembangan Antarmuka Situs HTML	38
5.6 Pengamatan Sistem Setelah Perbaikan	44
5.6.1 <i>Data Flow Diagram</i> Sistem Akhir	44
5.6.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i> Sistem Akhir	46
5.7 Analisis Perbedaan Sistem Awal dan Akhir	46
5.7.1 Uji Normalitas	46
5.7.2 <i>Paired Samples Test</i>	48
BAB VI PENUTUP	49
6.1 Kesimpulan	49
6.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	56