

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	vi
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xiv
<b>DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN</b>	xv
<b>INTISARI</b>	xvi
<b>ABSTRACT</b>	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
Tinjauan Pustaka	5
<b>BAB III DASAR TEORI</b>	
3.1 Definisi Proyek	10
3.2 Manajemen Proyek	10
3.3 Manajemen Risiko	11
3.4 <i>Judgmental Bias</i>	11
3.5 <i>Expert Judgment</i>	12
3.6 Konsep <i>Induced Value Theory</i>	15
3.7 <i>Serious Gaming</i>	16
3.8 Konsep Kurva Pembelajaran	16
3.9 Uji Korelasi	17
3.10 Uji Hipotesis <i>Mean</i> dengan Sampel Tunggal	18
3.11 Uji Hipotesis <i>Mean</i> dengan Sampel Ganda	19
3.12 Uji Non-Parametrik	19

## **BAB 1V METODE PENELITIAN**

4.1 Objek Penelitian	20
4.2 Alat Penelitian	20
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	20
4.4 Kerangka Penelitian	21
4.5 Pengumpulan Data	22
4.6 <i>Design of Experiment</i>	22
4.7 Pengacakan Pengerjaan Permainan Simulasi	22
4.8 Aturan Penelitian	24
4.9 Pilot Study	25

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Analisis Kurva Pembelajaran dalam Eksperimen	27
5.2 Analisis Faktor <i>Anchoring</i> dalam Eksperimen	32
5.3 Analisis Bias Akurasi Estimasi Waktu Pengerjaan Proyek oleh Semua Responden	36
5.4 Analisis untuk Kelompok Responden dengan Perlakuan Berbeda	39
5.5 Analisis Bias Akurasi Estimasi Secara Individu atau Berkelompok Pada Durasi Pengerjaan Proyek	42
5.5.1 Analisis Bias Akurasi Estimasi Secara Individu Pada Durasi Pengerjaan Proyek	43
5.5.2 Analisis Bias Akurasi Estimasi Secara Kelompok Pada Durasi Pengerjaan Proyek	45
5.5.3 Analisis Data yang Menghasilkan Akurasi yang Lebih Besar Antara Individu dan Kelompok	46
5.5.4 Analisis Perbandingan Akurasi Hasil Estimasi Satu Responden dengan Akurasi Kelompok	48
5.6 Analisis Koordinasi dalam Simulasi Proyek Terhadap Keberhasilan Proyek	49
5.6.1 Analisis Koordinasi dalam Simulasi Proyek Terhadap Kinerja Proyek Saat Estimasi Konsensus	50
5.6.2 Analisis Koordinasi dalam Simulasi Proyek Terhadap Kinerja Proyek Saat Estimasi Secara Individu	51
5.7 Analisis Faktor Pemeberian <i>Reward (Induced Value Theory)</i> dalam Keberhasilan Proyek	54
5.8 Analisis Pola Distribusi Data Waktu Aktual Pengerjaan Simulasi Proyek	56
5.9 Rangkuman Hasil Penelitian	57

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1 Kesimpulan	59
6.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Hubungan Antara <i>Video Games</i> , <i>Serious Games</i> dan <i>Serious Gaming</i>	16
Gambar 4.1 Alur Kerangka Penelitian	21
Gambar 5.1 Learning Curve berdasarkan Rerata Waktu Aktual Pengerjaan Proyek	28
Gambar 5.2 Learning Curve berdasarkan Nilai Estimasi Responden	29
Gambar 5.3 <i>Learning Curve</i> pada Nilai <i>Error</i>	30
Gambar 5.4 Korelasi Respon Terhadap Stimulus dengan Waktu Estimasi	32
Gambar 5.5 Distribusi Data Waktu Aktual Pengerjaan Proyek	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Design of Experiment</i>	22
Tabel 4.2 Rancangan Penelitian	23
Tabel 4.3 Evaluasi Pilot Study	26
Tabel 5.1 Uji Normalitas Waktu Aktual Tiap Penelitian	30
Tabel 5.2 Uji Kruskal Wallis Waktu Aktual Pada Kompetisi dan Tidak Kompetisi	31
Tabel 5.3 Data waktu <i>anchoring</i> dan waktu estimasi	33
Tabel 5.4 Uji Normalitas Waktu Stimulus Anchoring dan Waktu Estimasi	34
Tabel 5.5 Uji Normalitas dari Data Akurasi Total	37
Tabel 5.6 Statistika Deskriptif Akurasi Penelitian	37
Tabel 5.7 Hasil Perhitungan Uji T Mean Sampel Tunggal	38
Tabel 5.8 Statistika Deskriptif Tiap Perlakuan	40
Tabel 5.9 Uji Normalitas Tiap Perlakuan	40
Tabel 5.10 Uji Homogenitas Varians Tiap Perlakuan dengan Uji Levene	41
Tabel 5.11 Hasil Anova Two Way	41
Tabel 5.12 Statistika Deskriptif Akurasi Estimasi Individu	43
Tabel 5.13 Uji Normalitas Akurasi Estimasi Oleh Individu	43
Tabel 5.14 Uji T Mean Sampel Tunggal dari Akurasi Estimasi Individu	44
Tabel 5.15 Uji Normalitas Data Akurasi Estimasi Oleh Kelompok	45
Tabel 5.16 Statistika Deskriptif Akurasi Estimasi Kelompok	45
Tabel 5.17 Uji T Mean Sampel Tunggal Estimasi Kelompok	45
Tabel 5.18 Uji Normalitas Kelompok dan Individu	47
Tabel 5.19 Uji Kruskal Wallis	47
Tabel 5.20 Ranking dari Level Kelompok dan Individu	48
Tabel 5.21 Uji Wilcoxon pada Eksperimen	48
Tabel 5.22 Uji T Berpasangan Akurasi Satu Responden dan Konsensus	49

Tabel 5.23 Uji Normalitas Ada atau Tidak Adanya Koordinasi saat Proyek Berjalan pada Grup Estimasi Berkelompok	50
Tabel 5.24 Uji Rank pada Nilai Aktual Estimasi Berkelompok	51
Tabel 5.25 Uji Statistik Wilcoxon pada Nilai Aktual Estimasi Berkelompok	51
Tabel 5.26 Uji Normalitas pada Grup Estimasi Individu dengan Perlakuan Koordinasi	52
Tabel 5.27 Uji Rank pada Nilai Aktual Grup Estimasi Individu	53
Tabel 5.28 Uji Wilcoxon pada Nilai Aktual Grup Estimasi Individu	53
Tabel 5.29 Uji Wilcoxon Konsep Reward	55
Tabel 5.30 Rangkuman Hasil Penelitian	58

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Tabel Tinjauan Pustaka	64
<b>Lampiran 2.</b> Data Babak Pertama Penelitian	70
<b>Lampiran 3.</b> Data Babak Kedua Penelitian	71
<b>Lampiran 4.</b> Data Babak Ketiga Penelitian	72
<b>Lampiran 5.</b> Data Babak Keempat Penelitian	73
<b>Lampiran 6.</b> Data Waktu Aktual Semua Responden	74
<b>Lampiran 7.</b> Data Error Tiap Perlakuan	78
<b>Lampiran 8.</b> Auto::Fit Distribusi Data Waktu Aktual	79
<b>Lampiran 9.</b> Dokumentasi Penelitian	80

## DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN

$r$	= koefisien korelasi untuk Spearman / Pearson
$X_1$	= faktor subyek estimator
$X_2$	= faktor ada atau tidaknya koordinasi dalam permainan
$n$	= jumlah data
$\mu$	= nilai rata-rata populasi
$\alpha$	= nilai batas tingkat kepercayaan ( <i>confidence level</i> )
df	= <i>degree of freedom</i>
Sig.	= nilai signifikansi statistik
Sig. (2-tailed)	= nilai signifikansi statistik untuk uji <i>two tailed</i>
$\Delta$	= selisih data estimasi dan data aktual
$z$	= nilai uji Wilcoxon dan Kruskal Wallis
$t$	= hasil uji statistik t
LRT P	= <i>Likelihood Ratio Test P-value</i>
$H_0$	= hipotesis awal penelitian
$H_1$	= hipotesis alternatif penelitian
Asymp. Sig	= nilai signifikansi statistik pada uji non parametrik