

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan skripsi dengan judul “PERMAINAN EDUKASI *LEAN STARTUP MONOPOLY*” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan skripsi ini disusun berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari Agustus 2018 hingga Januari 2019. Skripsi merupakan persyaratan terakhir bagi mahasiswa yang wajib ditempuh sesuai dengan kurikulum Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pelita Harapan. Skripsi ini juga bermanfaat bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat dan memperoleh pengalaman baru yang tidak dapat diperoleh dari perkuliahan.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis mendapat dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Eric Jobiliong, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
2. Ibu Dela Rosa, S.Si., M.M., M.Sc.Apt. selaku Wakil Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Laurence, M.T. selaku Direktur Administrasi dan Kemahasiswaan Fakultas Sains dan Teknologi.
4. Ibu Priskilla Ch.R., S.Si., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Industri yang telah membantu perkuliahan saya serta selaku koordinator skripsi atas arahan untuk mengikuti skripsi pada semester ini.
5. Ibu Helena J. Kristina, M.T. selaku pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, mengarahkan, dan mendukung saya dalam pengerjaan laporan.
6. Keluarga yang telah mendukung dalam mengerjakan laporan ini dan juga senantiasa memberikan bantuan baik secara moral dan materiil.

7. Giovanni Hezekiah, Eric Anthony, Leonardus Louigi, Yudha Nicholas, Melisa Liem, Stefani Liem, Chrisda Agustina, Vanessa Gaspersz, Sherly Febriani beserta semua teman Teknik Industri UPH angkatan 2014 lain yang membantu dalam memberikan motivasi serta saran kepada penulis.
8. Prasetyo Aji Muhammad, Rakha Sadharma, dan Caroline yang membantu dalam uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini.
9. Brigitta Arthamevia dan Mario Andrie Tumpak selaku sahabat yang selalu memberi dukungan kepada saya.
10. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dan pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 12 Februari 2019

Bimo Prayogo Muhammad

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	halaman
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI	
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pokok Permasalahan	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Pembatasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN LITERATUR	5
2.1 <i>Entrepreneur</i>	6
2.2 <i>Startup</i>	6
2.3 <i>Lean Startup</i>	7
2.3.1 Hipotesis	8
2.3.2 <i>Build-measure-learn</i>	8
2.3.3 <i>Experiments</i>	9
2.3.4 <i>MVP</i>	9
2.3.5 <i>Pivot or Persevere</i>	10
2.3.6 <i>Lean Startup Stages</i>	10
2.3.7 <i>Lean Startup Case Studies</i>	13

2.4 Metode Pembelajaran	19
2.5 Taksonomi Bloom	21
2.6 Metode Pengambilan <i>Feedback</i>	24
2.7 Permainan Ketrampilan	24
2.8 Tahapan Desain Permainan.....	27
2.9 <i>Likert Scale</i>	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Studi Pendahuluan.....	30
3.2 Identifikasi Masalah	30
3.3 Tujuan Penelitian.....	31
3.4 Tinjauan Literatur.....	31
3.5 Perancangan Permainan Edukasi	31
3.6 Pembuatan Permainan Akhir	34
3.7 Kesimpulan dan Saran	35
3.8 Diagram Alir Penelitian.....	36
BAB IV PERANCANGAN MODUL PERMAINAN EDUKASI.....	39
4.1 Konsep Awal Permainan.....	39
4.1.1 Nama Permainan	40
4.1.2 Tujuan Permainan.....	40
4.1.3 Target Pemain	41
4.1.4 Deskripsi Isi Materi Permainan.....	41
4.1.5 Jumlah Pemain dan Waktu Permainan	45
4.2 Bentuk Permainan.....	45
4.3 Skenario Permainan	48
4.4 Desain Permainan	49
4.4.1 Desain Fisik Permainan	50
4.4.2 Peraturan Permainan.....	54
4.4.2 Penjelasan Moderator.....	55
4.5 Pembuatan Alat Ukur Keberhasilan Pembelajaran Dalam Permainan.....	57

4.6	Uji Coba dan Perbaiki Prototipe Awal.....	59
4.7	Perbaiki Protipe Akhir.....	64
BAB V PEMBUATAN PERMAINAN PAPAN AKHIR		70
5.1	<i>Bill of Material Lean Startup Monopoly</i>	70
5.2	Desain Fisik <i>Lean Startup Monopoly</i>	72
5.2.1	Kotak Kemasan	72
5.2.2	Papan.....	73
5.2.3	Kartu	75
5.2.4	<i>Rule sheet</i>	78
5.2.5	<i>In-Depth Guide Sheet for Moderator</i>	80
5.2.6	Perlengkapan	82
5.2.6	Keseluruhan <i>Lean Startup Monopoly</i>	83
5.3	Penilaian Akhir Permainan	83
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		85
6.1	Kesimpulan	85
6.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

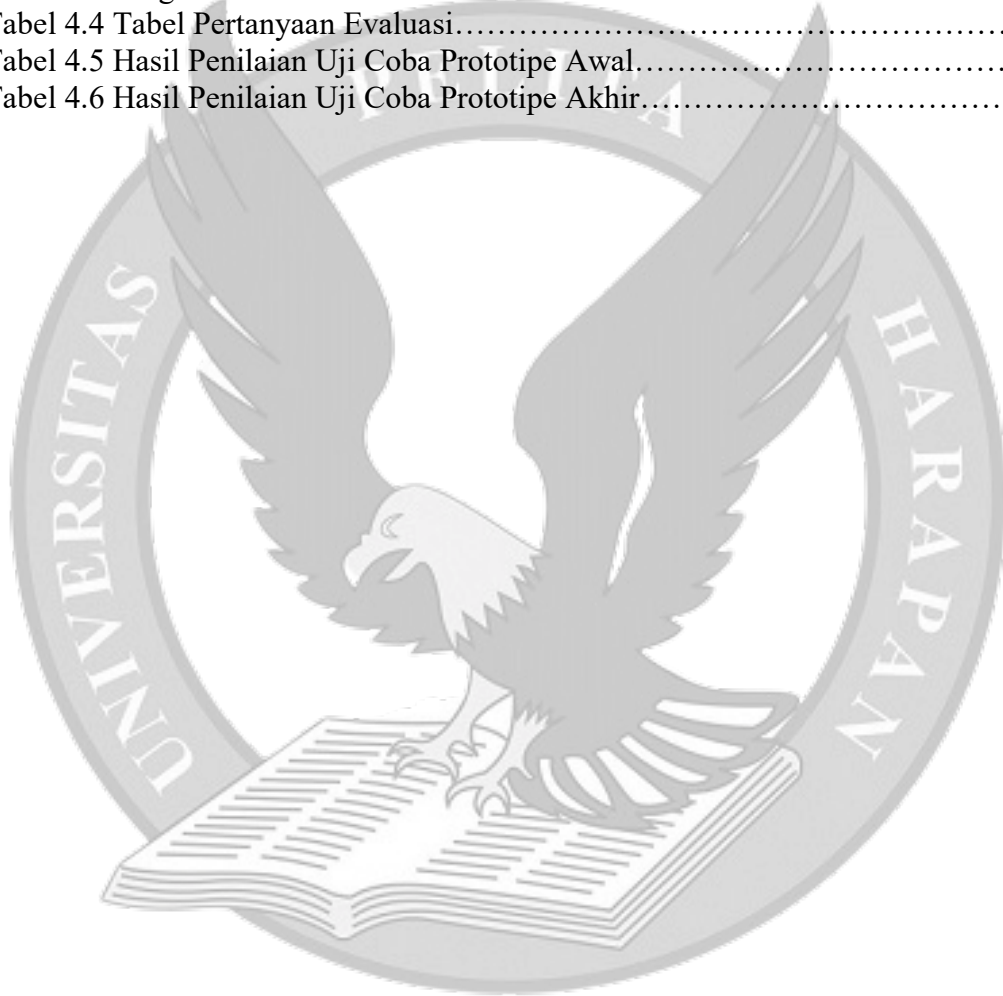
halaman

Gambar 2.1 Tahap-Tahap <i>Customer Development</i>	15
Gambar 2.2 <i>Telefonica Success Stories</i>	22
Gambar 2.3 Piramida Taksonomi Bloom.....	26
Gambar 2.4 <i>Action Verbs Bloom's Taxonomy</i>	28
Gambar 2.5 Papan <i>Monopoly</i>	31
Gambar 2.6 Papan <i>Game of Life</i>	32
Gambar 3.1 Diagram Alir Metode Penelitian.....	42
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Isi Materi Permainan.....	49
Gambar 4.2 Uji Coba Protipe Awal.....	64
Gambar 4.3 Desain Papan Awal.....	68
Gambar 4.4 Uji Coba Prototipe Akhir.....	69
Gambar 4.5 Uji Coba Prototipe Akhir 2.....	70
Gambar 4.6 Uji Coba Prototipe Akhir 3.....	71
Gambar 5.1 <i>Bill of Material Lean Startup Monopoly</i>	72
Gambar 5.2 Kotak Kemasan <i>Lean Startup Monopoly</i>	75
Gambar 5.3 Papan Permainan <i>Lean Startup Monopoly</i>	76
Gambar 5.4 Papan <i>Company Board</i>	77
Gambar 5.5 Kartu <i>Question</i>	78
Gambar 5.6 Kartu <i>Stages</i>	79
Gambar 5.7 Kartu <i>Chance</i>	79
Gambar 5.8 Kartu <i>Case Study</i>	80
Gambar 5.9 Kartu <i>Company</i>	81
Gambar 5.10 <i>Rule Sheet</i>	82
Gambar 5.11 <i>In-Depth Guide Sheet for Moderator</i>	84
Gambar 5.12 Perlengkapan Permainan.....	85
Gambar 5.13 <i>Lean Startup Monopoly</i>	86

DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 2.1 Perbandingan Metode Pembelajaran.....	25
Tabel 4.1 Ringkasan Konsep Awal Permainan.....	46
Tabel 4.2 Isi Materi Permainan.....	48
Tabel 4.3 Ringkasan Desain Fisik Permainan.....	56
Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan Evaluasi.....	62
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Uji Coba Prototipe Awal.....	66
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Coba Prototipe Akhir.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A Tes Sebelum dan Sesudah Bermain.....	A-1
Lampiran B Kuesioner Penilaian Akhir	B-1
Lampiran C Hasil Kuesioner Penilaian Akhir.....	C-1

