

## ABSTRAK

Erick Jonathan (00000016118)

### **ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI OMSET MESIN PERMAINAN ARKADE DI INDONESIA (2019).**

(xii + 40 halaman, 10 tabel, 14 gambar, 1 lampiran)

Statistik adalah ilmu yang berkaitan dengan mengembangkan dan mempelajari metode untuk mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan dan menyajikan data empiris. Statistik adalah bidang yang sangat interdisipliner; penelitian dalam statistik menemukan penerapan di hampir semua bidang ilmiah dan pertanyaan penelitian di berbagai bidang ilmiah memotivasi pengembangan metode dan teori statistik baru.

Industri *game* di Indonesia terus meningkat. Dari survei pada tahun 2017, tercatat bahwa nilai industri game Indonesia mencapai 800 juta dollar AS atau sekitar 11 triliun rupiah. Dengan demikian, industri game di Indonesia akan menjadi fokus baru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika. Potensi bisnis di industri ini memang sangat bagus bagi Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi omset mesin permainan arkade di Indonesia. Data yang digunakan adalah data omset berdasarkan pembagian wilayah dan data omset berdasarkan pembagian jenis game. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan uji ANOVA dan *independent sample t-test*. Hasil dari analisis tersebut akan menunjukkan apakah terdapat perbedaan omset antar wilayah dan perbedaan omset antar jenis game.

Kata kunci: uji ANOVA, *independent sample t-test*, mesin permainan arkade, omset, jenis game, wilayah.

Referensi: 10 (1984-2018)

## **ABSTRACT**

Erick Jonathan (00000016118)

### **ANALYSIS OF FACTORS AFFECTING ARCADE GAME MACHINES' REVENUE IN INDONESIA (2019).**

(xii + 40 pages, 10 tables, 14 figures, 1 appendix)

Statistics is a knowledge that related with developing and studying methods for gathering, analyzing, interpreting and presenting empirical data. Statistics is a very interdisciplinary field; Research in statistic finds application in almost all scientific fields and research questions in various scientific fields motivate the development of new statistical methods and theories.

The gaming industry in Indonesia continues to increase. From the survey in 2017, it was reported that the value of the Indonesian game industry has reached 800 million US dollars or around 11 trillion rupiah. Thus, the game industry in Indonesia will become a new focus for the Ministry of Communication and Information. The business potential in this industry is indeed very good for Indonesia.

This study aims to analyze the factors that affect the revenue of arcade game machines in Indonesia. The data used is revenue data based on regional division and revenue data based on the division of game types. This analysis was carried out using the ANOVA test and independent sample t-test. The results of the analysis will show whether there are differences in revenue between regions and differences in revenue between types of games.

**Keywords:** ANOVA test, independent sample t-test, arcade game machine, revenue, types of games, region.

**References:** 10 (1984-2018)