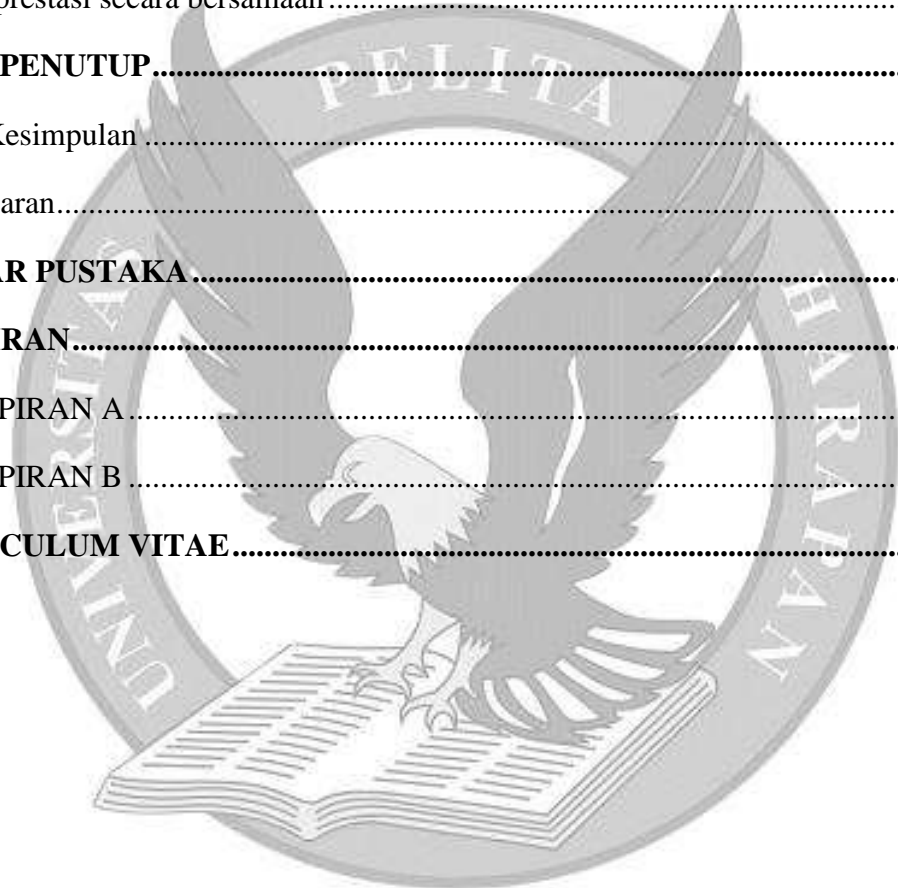


## DAFTAR ISI

<b>JUDUL HALAMAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	8
1.3. Rumusan Masalah .....	9
1.4. Tujuan Penelitian.....	10
1.5. Manfaat Penelitian.....	10
1.6. Batasan Penelitian .....	11
1.7. Sistematika Penelitian .....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
2.1. Kerangka Konseptual .....	14

2.1.1	Kerjasama ( <i>Cooperation</i> ).....	14
2.1.2.	Konsep Game Online .....	18
2.2.	Kerangka Teoritis .....	20
2.2.1.	Teori <i>Tacit Knowledge</i> .....	20
2.2.2.	Teori Motivasi Berprestasi.....	24
2.3	Penelitian Terdahulu .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
3.1.	Paradigma Penelitian.....	33
3.2.	Metode Penelitian.....	35
3.3.	Sumber Data.....	36
3.4.	Populasi dan Sampel .....	37
3.4.1	Populasi.....	37
3.2.2	Sampel.....	37
3.5.	Metode Operasional Variabel.....	39
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7.	Instrumen Penelitian.....	44
3.8.	Uji Kualitas Data.....	46
3.9.	Pengujian Hipotesis.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>52</b>
4.1.	Hasil Penelitian.....	52
4.1.1	Hasil Identifikasi Responden .....	52
4.1.2	Pengujian Kualitas Data.....	53
4.1.3	Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	66

4.1.3 Uji Hipotesis .....	68
4.2 Pembahasan .....	74
4.2.1 Pengaruh <i>Knowledge Sharing</i> Terhadap Motivasi Berprestasi.....	74
4.2.2 Pengaruh Kerjasama Terhadap Motivasi Berprestasi .....	79
4.2.3 Pengaruh <i>Knowledge Sharing</i> dan Kerjasama terhadap Motivasi Berprestasi secara bersamaan .....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
5.1. Kesimpulan .....	90
5.2. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>
LAMPIRAN A.....	101
LAMPIRAN B .....	102
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>120</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Market Game Online dunia .....	7
Gambar 2. 1 Kerangka Teori .....	32
Gambar 4.1 Hasil Uji Heterosdeskistas .....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metode operasional variabel .....	40
Tabel 4.1 Data Statistik Karakteristik Responden .....	52
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel X1 .....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas X2 .....	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Y .....	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Seluruh Variabel .....	57
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov .....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas .....	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Multikolinearitas .....	65
Tabel 4.9 Uji Koefisiend Determinasi .....	67
Tabel 4.10 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda .....	68
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis .....	70
Tabel 4.12 Hasil uji F .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A

Lampiran A.1 Lembar Monitoring Bimbingan Tugas Akhir.....	101
---	-----

### LAMPIRAN B

Lampiran B.1 Form Kuesioner Google Form.....	102
Lampiran B.2 Daftar Pernyataan Kuesioner.....	103
Lampiran B.3 Distrubusi Jawaban Responden.....	106
Lampiran B.4 Hasil Uji Kualitas Data.....	112
Lampiran B.5 Distribusi T Tabel.....	116

