

DAFTAR ISI

halaman

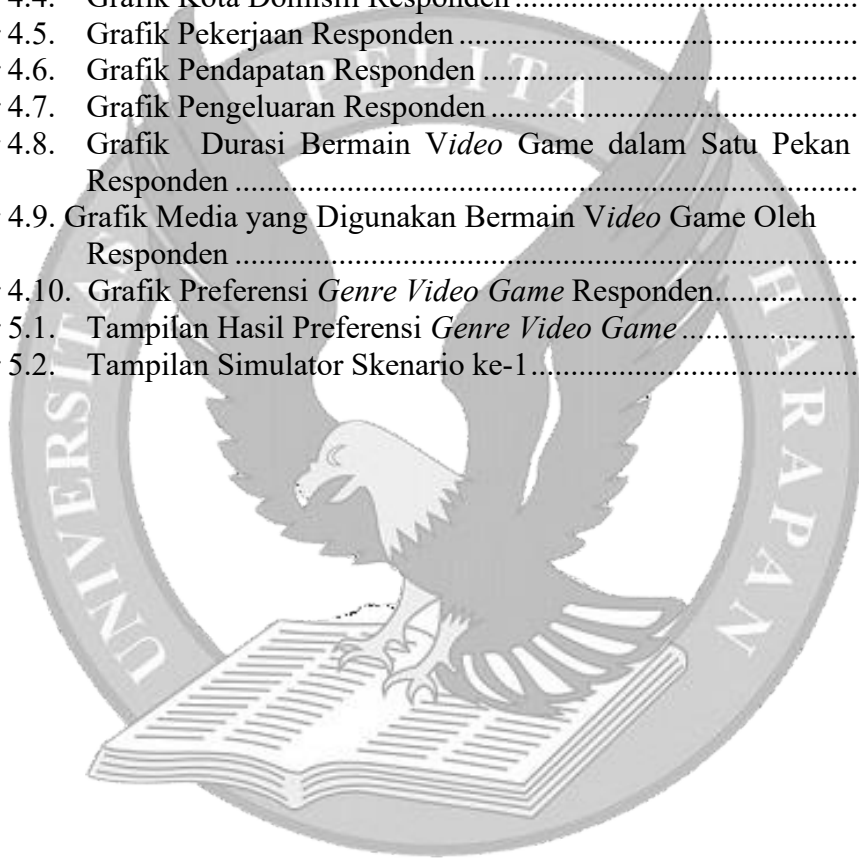
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI	
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR RUMUS.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pokok Permasalahan	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Batasan Masalah.....	6
1.5. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. <i>Video Game</i>	9
2.2. Variabel Independen	11
2.3. Riset Pasar Menggunakan <i>Data Mining</i>	17
2.4. <i>Data Mining</i>	19
2.5. <i>RapidMiner Auto Model</i>	20
2.6. Teknik <i>Machine Learning - Logistic Regression</i>	22
2.7. <i>Confusion Matrix</i>	23
2.8. Minimum Sampel (Rumus Cochran)	25
2.9. Kajian Literatur	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Penelitian Pendahuluan	28
3.2. Perumusan Masalah.....	28
3.4. Tujuan Penelitian.....	29
3.5. Studi Literatur	30
3.7. Pengumpulan Data	31
3.8. Pengolahan Data.....	32
3.9. Analisis dan Pembahasan	32
3.10. Kesimpulan dan Saran.....	32
3.11. Bagan Metode Penelitian	32

BAB IV	PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	34
4.1.	<i>Video Game</i>	34
4.2.	Penentuan Variabel Independen.....	36
4.3.	Pembuatan Kuesioner.....	37
4.4.	Seleksi Hasil Kuesioner	42
4.5.	Hasil Kuesioner	42
4.6.	Pengolahan Data.....	51
BAB V	ANALISIS DAN PEMBAHASAN	58
5.1.	Analisis Setelah Dilakukan <i>Trial and Error</i>	58
5.2.	Analisis Skenario.....	60
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
6.1.	Kesimpulan.....	65
6.2.	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

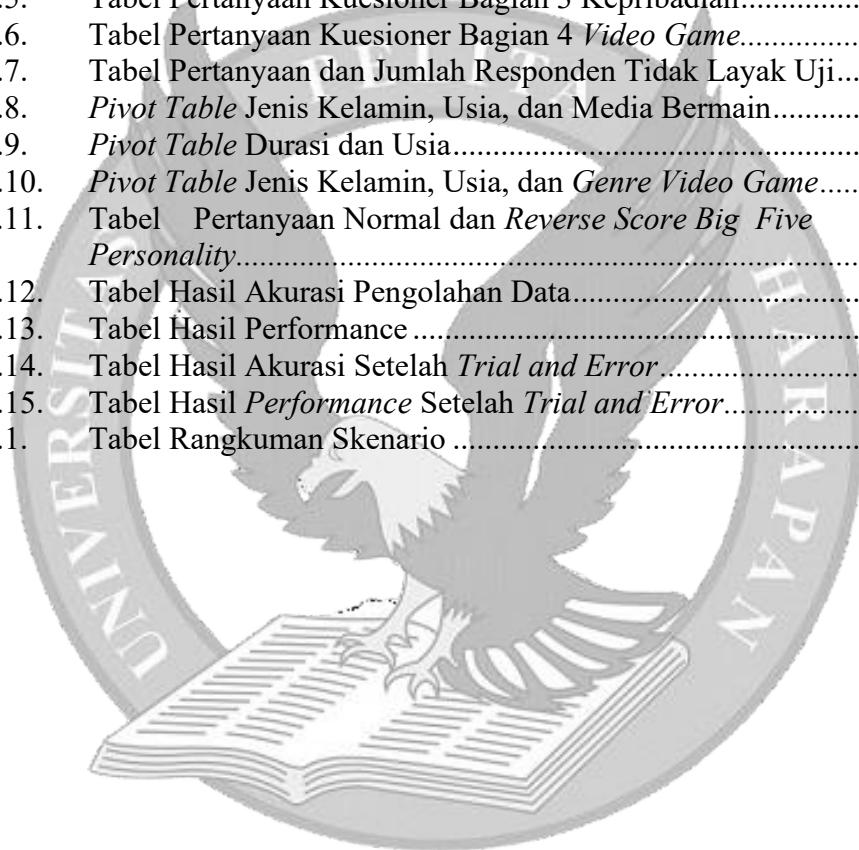
	halaman
Gambar 1.1. Global Games Market 2019 dan 2020.....	2
Gambar 1.2. Global Games Market 2021	2
Gambar 2.2. Logo <i>RapidMiner</i>	21
Gambar 3.1. Bagan Metode Penelitian.....	33
Gambar 4.1. Contoh Gambar Game dari Berbagai <i>Genre</i>	35
Gambar 4.2. Grafik Jenis Kelamin Responden	43
Gambar 4.3. Grafik Usia Responden	43
Gambar 4.4. Grafik Kota Domisili Responden	44
Gambar 4.5. Grafik Pekerjaan Responden	44
Gambar 4.6. Grafik Pendapatan Responden	45
Gambar 4.7. Grafik Pengeluaran Responden	45
Gambar 4.8. Grafik Durasi Bermain <i>Video Game</i> dalam Satu Pekan Responden	47
Gambar 4.9. Grafik Media yang Digunakan Bermain <i>Video Game</i> Oleh Responden	47
Gambar 4.10. Grafik Preferensi <i>Genre Video Game</i> Responden.....	48
Gambar 5.1. Tampilan Hasil Preferensi <i>Genre Video Game</i>	58
Gambar 5.2. Tampilan Simulator Skenario ke-1	61



DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 2.1.	Tabel Genre Game dan Contoh Judul <i>Video Game</i>	11
Tabel 2.2.	Tabel Confusion Matrix	23
Tabel 2.3.	Tabel Kajian Literatur	27
Tabel 4.1.	Tabel Definisi <i>Genre Video Game</i>	36
Tabel 4.2.	Tabel Variabel Independen.....	36
Tabel 4.3.	Tabel Pertanyaan Kuesioner Bagian 1 Kelayakan Responden.....	38
Tabel 4.4.	Tabel Pertanyaan Kuesioner Bagian 2 Identitas Responden.....	38
Tabel 4.5.	Tabel Pertanyaan Kuesioner Bagian 3 Kepribadian.....	39
Tabel 4.6.	Tabel Pertanyaan Kuesioner Bagian 4 <i>Video Game</i>	41
Tabel 4.7.	Tabel Pertanyaan dan Jumlah Responden Tidak Layak Uji.....	42
Tabel 4.8.	<i>Pivot Table</i> Jenis Kelamin, Usia, dan Media Bermain.....	49
Tabel 4.9.	<i>Pivot Table</i> Durasi dan Usia.....	49
Tabel 4.10.	<i>Pivot Table</i> Jenis Kelamin, Usia, dan <i>Genre Video Game</i>	50
Tabel 4.11.	Tabel Pertanyaan Normal dan <i>Reverse Score Big Five Personality</i>	52
Tabel 4.12.	Tabel Hasil Akurasi Pengolahan Data.....	55
Tabel 4.13.	Tabel Hasil Performance	56
Tabel 4.14.	Tabel Hasil Akurasi Setelah <i>Trial and Error</i>	57
Tabel 4.15.	Tabel Hasil <i>Performance</i> Setelah <i>Trial and Error</i>	57
Tabel 5.1.	Tabel Rangkuman Skenario	61



DAFTAR RUMUS

	halaman
Rumus (1).....	22
Rumus (2).....	24
Rumus (3).....	24
Rumus (4).....	24
Rumus (5).....	24
Rumus (6).....	26



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A	
Lampiran A-1. Tampilan Simulator dari Skenario	2
Lampiran B	
Lampiran B-1. Hasil <i>Trial and Error</i> Bagian Satu.....	6
Lampiran B-2. Hasil <i>Trial and Error</i> Bagian Dua	7
Lampiran B-3. Hasil <i>Trial and Error</i> Bagian Tiga.....	8
Lampiran B-4. Hasil <i>Trial and Error</i> Bagian Empat.....	9

