

**PERMAINAN SIMULASI BISNIS DALAM PEMBELAJARAN ERP:
SUATU ANALISIS *INFORMATION SYSTEMS SUCCESS* (ISS) MODEL**



SKRIPSI

Oleh:

Farah Amalia Putri

20312543

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2023/2024

**PERMAINAN SIMULASI BISNIS DALAM PEMBELAJARAN ERP:
SUATU ANALISIS *INFORMATION SYSTEMS SUCCESS* (ISS) MODEL**

SKRIPSI

Penulis menyusun dan mengajukan penelitian ini sebagai salah satu syarat dalam memenuhi kewajiban untuk mencapai tingkat Sarjana Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Farah Amalia Putri

20312543

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2023/2024

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sangsi apapun sesuai dengan peraturan yang berlaku.”

Daerah Istimewa Yogyakarta, 18 Desember 2023

Penulis,



(Farah Amalia Putri)

**PERMAINAN SIMULASI BISNIS DALAM PEMBELAJARAN ERP:
SUATU ANALISIS *INFORMATION SYSTEMS SUCCESS* (ISS) MODEL**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Farah Amalia Putri

20312543

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 15 Desember 2023

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rizki Hamdani', with a long horizontal stroke extending to the right.

(Rizki Hamdani, S.E., M.Ak., Ak., CA.)

BERITA ACARA

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Permainan Simulasi Bisnis dalam Pembelajaran ERP: Suatu Analisis Information Systems Success (ISS) Model

Disusun oleh : FARAH AMALIA PUTRI

Nomor Mahasiswa : 20312543

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus pada hari, tanggal: Senin, 08 Januari 2024

Penguji/Pembimbing Skripsi : Rizki Hamdani, SE., Ak., M.Ak.

Penguji : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.



Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Johan Arifin, S.P., M.Si., Ph.D., CErA, CertIPSAS.

HALAMAN MOTTO

“Perlakukanlah orang sebagaimana ingin diperlakukan”

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya
sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”*

(QS Al-Insyirah: 5-6

“Dream Big, Work Hard, and Make it Happen”

*"The only thing we're allowed to do is believe that we won't regret the
choice we made."*

(Levi Ackerman)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, adik saya, serta semua yang turut menemani, menyemangati, memberikan dukungan dan mendoakan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang dengan limpahan rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai karya akhir. Salawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam.

Skripsi berjudul "Permainan Simulasi Bisnis dalam Pembelajaran ERP: Suatu Analisis *Information Systems Success* (ISS) Model" disusun sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia. Selama proses penulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberi ridho pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam sebagai teladan yang telah memberikan bimbingan dari masa jahiliyah hingga masa saat ini.
3. Orang tua tercinta Ayah Iswadi dan Ibu Mumiwati yang senantiasa memberikan doa, nasihat dan dukungan selama penelitian.
4. Adik penulis, Salwa Gina Syakira yang selalu memberikan hiburan kepada penulis.
5. Keluarga besar, saudara-saudara penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan pengingat selama penelitian.
6. Bapak Rizki Hamdani, S.E., M.Ak., Ak., CA. sebagai dosen pembimbing terbaik yang penuh kesabaran membimbing penulis hingga skripsi selesai.

7. Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D selaku dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomikan Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Dekar Urumsah, S.E., S.Si., M. Com (IS)., Ph.D., CFrA selaku ketua jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Eknomika UII.
9. Prof. Rifqi Muhammad, S.E., S.H., M.Sc., Ph.D., SAS, ASPM selaku ketua program studi akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII.
10. Seluruh bapak/ibu dosen Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh Pendidikan Strata-
11. Syarif Bintang Nalika yang senantiasa selalu memberikan motivasi, support, semangat kepada penulis yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada untuk penulis dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.
12. Rania Abdul Aziz Baraba selaku wali jama'ah ospek fakultas. Terima kasih telah menjadi sosok kakak yang baik dan senantiasa mengajari penulis sedari maba hingga saat ini.
13. Ayyi, Sarah, dan Yolla selaku sahabat penulis sedari SMP yang selalu memberikan dukungan dan memberikan semangat kepada penulis hingga saat ini.
14. Syifa Azizah, Khoirunnisa, dan Icha Putri Fakhriyah (Sobat Batam) selaku teman seperantauan yang selalu menemani kemana pun dan memberikan hiburan kepada penulis.

15. Fathia Annisa Fazeny selaku sahabat yang selalu meminjamkan kendaraannya hingga penulis bisa *survive* hingga hari ini.
16. Jaki, Akbar, Torik, Izzal, Naila yang selalu dengan ikhlas menjemput dan menemani saya bermain selama di jogja.
17. Grup Pos Ronda RT 10 (Syafira, Rara, Fildzah, Wawa, Laily, Akmal, Gilfan, Wahab) selalu berbagi tawa dan canda.
18. Teman-teman satu bimbingan yang telah menyelesaikan penelitian, memberikan semangat pada penulis.
19. KOPMA FBE UII. Terimakasih telah menjadi wadah penulis untuk belajar dan berkembang. Semoga kita semua sukses dunia dan akhirat.
20. Para responden yang menyisihkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian.
21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas kontribusinya dalam menyelesaikan penelitian ini.

Terimakasih banyak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Desember 2023

Penulis,



Farah Amalia Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERMAINAN SIMULASI BISNIS DALAM PEMBELAJARAN ERP: SUATU ANALISIS <i>INFORMATION SYSTEMS SUCCESS</i> (ISS) MODEL ...	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
BERITA ACARA	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
1.4 MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 <i>The Information System (IS) Success Model</i>	8
2.1.2 <i>Game</i> Simulasi Bisnis	9
2.1.3 <i>Enterprise Resource Planning</i> (ERP)	9
2.1.4 Kualitas Layanan	10
2.1.5 Kualitas Sistem	11
2.1.6 Kualitas Informasi	12
2.1.7 Kesesuaian Model-Realitas	12
2.1.8 Kepuasan Pengguna	13

2.1.9 Niat Menggunakan Kembali	13
2.1.10 Kemudahan Pengguna	14
2.1.11 Efektivitas Pembelajaran	14
2.2 Kajian Penelitian Terdahulu	15
2.3 Hipotesis Penelitian	25
2.3.1 Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	25
2.3.2 Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Niat Menggunakan Kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis	25
2.3.3 Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Kemudahan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	26
2.3.4 Pengaruh Kualitas Sistem terhadap Kepuasan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	27
2.3.5 Pengaruh Kualitas Sistem terhadap Niat Menggunakan Kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis	28
2.3.6 Pengaruh Kualitas Sistem terhadap Kemudahan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	28
2.3.7 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Kepuasan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	29
2.3.8 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Niat Menggunakan Kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis	30
2.3.9 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Kemudahan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	31
2.3.10 Pengaruh Kesesuaian Model Realitas terhadap Kepuasan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	32
2.3.11 Pengaruh Kesesuaian Model Realitas terhadap Niat Menggunakan Kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis	33
2.3.12 Pengaruh Kesesuaian Model Realitas terhadap Kemudahan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis	34
2.3.13 Pengaruh Kepuasan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP	35
2.3.14 Pengaruh Niat Menggunakan Kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP	36
2.3.15 Pengaruh Kemudahan Pengguna <i>Game</i> Simulasi Bisnis terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP	37
2.4 Kerangka Penelitian	38

BAB III	39
METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Metode Penelitian	39
3.2 Metode Pengumpulan Data	40
3.3 Definisi dan Pengukuran Variabel	40
3.3.1 Variabel Independen	40
3.3.2 Variabel Intervening.....	44
3.3.3 Variabel Dependen	47
3.4 Metode Analisis Data	48
3.4.1 Analisis Deskripsi Karakteristik Responden.....	48
3.4.2 Analisis Statistik Deskriptif	49
3.4.3 <i>Confirmatory Analysis</i>	49
3.4.4 <i>Structural Equation Model (SEM)</i>	51
3.4.5 Pengujian Hipotesis	51
BAB IV	53
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	53
4.1 HASIL PENGUMPULAN DATA	53
4.2 ANALISIS DESKRIPSI KARAKTERISTIK RESPONDEN	54
4.3 Analisis Statistik Deskriptif.....	56
4.4 <i>CONFIRMATORY FACTOR ANALYSIS</i>	59
4.5 <i>STRUCTURED EQUATION MODEL (SEM)</i>	64
4.6 Uji Hipotesis.....	66
BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN	82
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1 Indikator Variabel Kualitas Layanan	41
Tabel 3.2 Indikator Variabel Kualitas Sistem	42
Tabel 3.3 Indikator Variabel Kualitas Informasi.....	43
Tabel 3.4 Indikator Variabel Kesesuaian Model Realitas.....	44
Tabel 3.5 Indikator Variabel Kepuasan Pengguna.....	45
Tabel 3.6 Indikator Variabel Niat Menggunakan Kembali.....	46
Tabel 3.7 Indikator Variabel Kemudahan Pengguna	47
Tabel 3.8 Indikator Variabel Efektivitas Pembelajaran	48
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	53
Tabel 4.2 Karakteristik Demografi	54
Tabel 4.3 Analisis Statistik Deskriptif	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas.....	59
Tabel 4.5 <i>Discriminant Validity</i>	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	61
Tabel 4.7 Hasil <i>Outer Loadings</i>	62
Tabel 4.8 Hasil <i>R Square</i>	64
Tabel 4.9 Hasil <i>Path Coefisien</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	38
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	89
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Responden.....	95
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Konstruk.....	124
Lampiran 4 <i>Outer Loadings</i>	125
Lampiran 5 Hasil Uji Evaluasi Model	127
Lampiran 6 <i>R Square</i>	128
Lampiran 7 <i>Path Coefisien</i>	129

ABSTRACT

In recent years, Business Simulation Game Systems (BSGs) have emerged as a crucial educational tool in higher education, particularly in the fields of business and management. The Islamic University of Indonesia, specifically the Faculty of Economics with a major in Management, has been in collaboration with the SAP University Alliance since 2009, officially integrating Enterprise Resource Planning (ERP) as a mandatory subject in the curriculum. However, classroom learning may not necessarily provide a comprehensive understanding of ERP systems and their application in real-world business processes. To address this gap, the university has introduced ERP-based business simulation Games as a means to enhance the learning experience. The research focuses on students who have completed ERP courses and actively engaged with business simulation Games. The research sample consists of 612 student respondents who meet these criteria. Data analysis in this research employs multiple regression analysis conducted using the Smart PLS 3.0 program. The findings of this research highlight that system quality, information quality, and the suitability of the reality model positively impact user satisfaction with business simulation Games, while service quality does not. Additionally, service quality, system quality, and the suitability of the reality model contribute positively to the intention to reuse business simulation Games, whereas information quality does not exhibit a similar effect. Moreover, service quality, system quality, and information quality positively influence the user-friendliness of business simulation Games, while the suitability of the reality model does not play a significant role in this regard.

Keywords: *Business Simulation Game, Enterprise Resource Planning, Service Quality, System Quality, Information Quality, Suitability of the Reality Model, User Satisfaction, Intention to Reuse, Ease of Use, Learning Effectiveness.*

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir, Sistem Permainan Simulasi Bisnis (BSGs) telah muncul sebagai alat pendidikan penting di bidang pendidikan tinggi, khususnya di bidang bisnis dan manajemen. Universitas Islam Indonesia, yang khususnya Fakultas Ekonomi jurusan Manajemen, telah menjalin kerjasama dengan SAP University Alliance sejak tahun 2009 dan secara resmi mengintegrasikan *Enterprise Resource Planning* (ERP) sebagai mata kuliah wajib dalam kurikulum. Namun, pembelajaran di kelas belum tentu memberikan pemahaman komprehensif tentang sistem ERP dan penerapannya dalam proses bisnis dunia nyata. Untuk mengatasi kesenjangan ini, universitas telah memperkenalkan permainan simulasi bisnis berbasis ERP sebagai sarana untuk meningkatkan pengalaman belajar. Fokus penelitiannya adalah pada mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP dan aktif terlibat dengan permainan simulasi bisnis. Sampel penelitian terdiri dari 612 responden mahasiswa yang memenuhi kriteria tersebut. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda yang dilakukan dengan menggunakan program Smart PLS 3.0. Temuan penelitian ini menyoroti bahwa kualitas sistem, kualitas informasi, dan kesesuaian model realitas memberikan pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna terhadap *Game* simulasi bisnis. Sebaliknya, kualitas layanan tidak menunjukkan dampak signifikan terhadap kepuasan pengguna. Selain itu, kualitas layanan, kualitas sistem, dan kesesuaian model realitas berkontribusi positif terhadap niat untuk menggunakan kembali permainan simulasi bisnis, sedangkan kualitas informasi tidak menunjukkan efek serupa. Selain itu, kualitas layanan, kualitas sistem, dan kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kemudahan pengguna *Game* simulasi bisnis, sedangkan kesesuaian model realitas tidak memainkan peran penting dalam hal ini.

Kata Kunci: *Game* Simulasi Bisnis, *Enterprise Resource Planning*, Kualitas Layanan, Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, Kesesuaian Model Realitas, Kepuasan Pengguna, Niat Menggunakan Kembali, Kemudahan Penggunaan Efektivitas Pembelajaran.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Era globalisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memicu mahasiswa untuk memantapkan diri dalam hal pengembangan sumber daya manusia yang unggul, mampu bersaing dan berpengetahuan luas di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini memunculkan paradigma baru yang berpusat pada peserta didik dan secara signifikan mengubah pendekatan pendidikan tradisional (Wei et al., 2022). Sehingga, tidak dapat disangkal bahwa kita hidup di era yang menggunakan alat-alat modern dalam suatu organisasi atau bisnis, seperti komputer, robotika, dan aplikasi, menandakan pergeseran dari pendekatan tradisional ke pendekatan terkini. Hal tersebut membuka peluang bagi tenaga pendidik dan mahasiswa untuk menggunakan teknologi tersebut dalam proses pembelajarannya.

Sistem terintegrasi berbasis komputer yang disebut *Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan system yang digunakan untuk melakukan transaksi bisnis dan memungkinkan perencanaan, produksi, dan respons pelanggan yang terintegrasi dan real-time (Febrianto et al., 2022). Perusahaan yang menerapkan ERP dapat meningkatkan inovasi dan kualitas kinerjanya, yang secara langsung akan mempengaruhi kinerja perusahaan, khususnya dalam meningkatkan keakuratan informasi antar departemen, merespon pelanggan dengan lebih cepat, dan membantu perusahaan dalam mengambil keputusan dan menggunakan yang

terbaik. sumber daya. Selain itu, kehadiran ERP akan mengurangi biaya-biaya yang dikeluarkan oleh bisnis, seperti pengeluaran monitoring dan pemeliharaan, meningkatkan produktivitas bisnis.

Terlepas dari kenyataan bahwa ERP memiliki banyak keuntungan bagi bisnis, ini bukanlah sistem yang murah atau sederhana untuk diadopsi karena ada banyak alasan mengapa ERP tidak digunakan, yang pada akhirnya merugikan uang bisnis (Alvianto et al., 2022). Karena kompleksitas sistem ERP, penerapannya bisa menjadi tantangan, memakan waktu, dan mahal bagi bisnis. Teknologi sangat terjalin, menuntut dedikasi dari semua departemen, dan sering kali mengubah prosedur bisnis Perusahaan.

Perguruan tinggi sangat menyadari permasalahan yang muncul, khususnya Universitas Islam Indonesia (UII) yang merupakan cikal bakal tenaga kerja yang beramal ilmiah dan berilmu amaliah. Maka dari itu Universitas Islam Indonesia (UII) telah bekerja sama dengan lembaga *Eductaed* dan sejumlah fakultas termasuk Fakultas Ekonomi, program studi (prodi) Manajemen menjadikan ERP sebagai mata kuliah wajib.

Menurut Chen, Keys, dan Gaber (2015), pengajaran di kelas tidak selalu memberikan siswa pemahaman umum tentang bagaimana menggunakan sistem ERP dan proses bisnis di tempat kerja. Jika hal ini terus terjadi maka UII yaitu Program Studi Manajemen akan kesulitan untuk menghasilkan mahasiswa yang mampu menggunakan sistem ERP dan proses korporat secara efektif. Oleh karena itu, prodi Manajemen berupaya untuk mengajarkan ERP melalui penggunaan

aplikasi *Game* yang mensimulasikan ERP pada suatu bisnis. Seperti yang telah diketahui, sistem permainan simulasi bisnis telah berkembang menjadi alat pengajaran penting untuk Pendidikan perguruan tinggi di bidang bisnis dan manajemen (Wei et al., 2022). Khususnya pada program studi (prodi) Manajemen Universitas Islam Indonesia, sistem permainan simulasi bisnis ini telah diterapkan sejak beberapa tahun kebelakang.

Game Simulasi Bisnis, yang dibuat oleh HEC Montreal, dapat dimainkan dalam kelompok yang terdiri dari setidaknya empat hingga lima pemain. Untuk memaksimalkan pendapatannya, masing-masing dari empat grup akan bersaing satu sama lain. Permainan ini sering dimainkan dalam tiga putaran, dengan setiap putaran berlangsung selama satu hari kerja, dan sistem waktunya adalah satu hari kerja hanya dalam satu menit. Sistem ini akan mengotomatiskan tugas-tugas administrasi pelaksanaan dan mensimulasikan interaksi dengan mitra bisnis. Solusi ini memungkinkan penggunaan *Game* Simulasi Bisnis sebagai alat penelitian dan pendidikan.

(Wei et al., 2022) yang telah melakukan penelitian mengenai pengembangan dan memvalidasi model keberhasilan sistem simulasi bisnis dalam konteks pendidikan manajemen, membuktikan bahwa kualitas sistem dan kesesuaian model-realitas berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna, yang pada gilirannya meningkatkan niat penggunaan kembali, efektivitas pembelajaran, sedangkan kualitas layanan dan kualitas informasi tidak. Selain itu, kualitas layanan dan kesesuaian model-realitas memainkan peran penting dalam menentukan niat penggunaan kembali, meskipun kualitas sistem dan kualitas informasi tidak

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat menggunakan kembali. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada penambahan variable penghubung yakni kemudahan pengguna dan penelitian ini hanya berfokus pada satu variable yang mempengaruhi yaitu efektivitas pembelajaran.

Dengan penjelasan yang telah diberikan, diharapkan penelitian ini mampu menunjukkan sejauh mana kualitas layanan, kualitas sistem, kualitas informasi dan kesesuaian model-relitas dengan penghubung niat menggunakan kembali, kepuasan pengguna, dan kemudahan pengguna mempengaruhi hasil belajar ketika *Game Simulasi Bisnis* digunakan sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa dalam mata kuliah ERP-SAP Berdasarkan penjelasan yang diberikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut “Permainan Simulasi Bisnis dalam Pembelajaran ERP: Suatu Analisis *Information Systems Success* (ISS) Model”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah dan variabel-variabel di atas yaitu:

1. Apakah kualitas layanan berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
2. Apakah kualitas sistem berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?

3. Apakah kualitas informasi berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
4. Apakah kesesuaian model-relitas berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
5. Apakah kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan penggunaa) berpengaruh pada efektivitas pembelajaran ERP?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah kualitas layanan berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
2. Untuk mengetahui apakah kualitas sistem berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
3. Untuk mengetahui apakah kualitas informasi berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
4. Untuk mengetahui apakah kesesuaian model-relitas berpengaruh pada kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna?
5. Untuk mengetahui apakah kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan penggunaa) berpengaruh pada efektivitas pembelajaran ERP?

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Terdapat dua jenis manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktisi.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memajukan ilmu pengetahuan dan perkembangan baik di bidang ekonomi secara luas maupun bidang Manajemen secara spesifik. Selain itu, metode pembelajaran dengan teknik gamifikasi dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan nilai mereka, dan menawarkan data untuk penelitian tambahan guna memajukan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Diharapkan penelitian ini akan membantu akademisi dalam memilih strategi pengajaran yang efisien dan memberi tahu mereka bahwa pendekatan gamifikasi dapat digunakan sebagai pengganti ketika menyampaikan mata kuliah ERP.

b. Bagi Mahasiswa

Dalam pembelajaran berbasis permainan, peneliti percaya bahwa penelitian ini akan membantu siswa memahami proses bisnis dan mempermudah mereka dalam memahami informasi yang diberikan.

c. Bagi Peneliti

Peneliti akan mendapatkan pengetahuan baru dari penelitian ini dan lebih mampu memahami bagaimana pembelajaran berbasis *Game* mempengaruhi efektivitas pembelajaran ERP.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *The Information System (IS) Success Model*

Selama beberapa dekade terakhir, penelitian dan praktik sistem informasi (SI) dan teknologi informasi (TI) secara konsisten menaruh perhatian pada keberhasilan sistem informasi (ISS). Sebagai hasil dari kecenderungan penelitian sebelumnya untuk menggunakan pengukuran yang sesuai dengan konteks studi mereka, yang menyebabkan pengukuran ISS beragam dan terfragmentasi sehingga sulit untuk dibandingkan atau diuji ulang, berbagai sudut pandang mengenai ISS telah disajikan dari waktu ke waktu (Jeyaraj, 2020).

(DeLone & McLean, 1992) melakukan tinjauan literatur yang mencakup model keberhasilan IS yang komprehensif, dimana enam variabel yang saling berhubungan digabungkan. Variabel-variabel tersebut adalah: kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan sistem, kepuasan pengguna, dampak individu, dan dampak organisasi. Signifikansi model ini tidak hanya terletak pada kategorisasi faktor-faktor tersebut tetapi juga pada penjelasan hubungan sebab akibat dari faktor-faktor tersebut (McGill et al., 2003; Seddon, 1997).

Sejumlah penelitian penting telah memanfaatkan model yang terhormat ini (misalnya, Goodhue & Thompson, 1995; Igbaria & Tan, 1997; Saarinen, 1996). Seddon (1997) berpendapat bahwa penggunaan IS harus dianggap sebagai perilaku dan bukan faktor penentu

keberhasilan. Dia mengusulkan model alternatif yang menggabungkan tiga kategori variabel: pengukuran kualitas informasi dan kualitas sistem, penggunaan IS (khususnya, manfaat yang dirasakan dan kepuasan pengguna), dan manfaat bersih tambahan yang diperoleh dari pemanfaatan IS.

2.1.2 *Game Simulasi Bisnis*

Game simulasi Bisnis berbasis ERP adalah simulasi bisnis berbasis tim di mana kelompok yang terdiri dari tiga hingga lima pemain terlibat dalam mengelola perusahaan sereal sambil bersaing dengan tim lain. Tim-tim ini bertugas melakukan aktivitas seperti perencanaan, pengadaan bahan baku, penjadwalan produksi, dan pemasaran produk. Untuk melaksanakan tanggung jawab ini secara efektif, peserta diwajibkan untuk memanfaatkan sistem ERP, khususnya SAP, untuk membantu proses pengambilan keputusan. Kesuksesan dalam permainan ini, yang memerlukan maksimalisasi keuntungan, tidak semata-mata bergantung pada kemahiran individu dalam menggunakan sistem SAP ERP. Hal ini juga bergantung pada kemampuan berkolaborasi sebagai sebuah tim, memahami operasi bisnis yang terintegrasi, dan menerapkan keputusan bisnis yang optimal berdasarkan data organisasi secara *real-time* (McDonald et al., 2019).

2.1.3 *Enterprise Resource Planning (ERP)*

Menurut (Febrianto et al., 2022) *Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan system yang digunakan untuk melakukan transaksi

bisnis dan memungkinkan perencanaan, produksi, dan respons pelanggan yang terintegrasi dan real-time.

Seperti yang diungkapkan oleh (Elfarmawi, 2019), penerapan sistem ERP oleh bisnis dapat menghasilkan peningkatan dalam inovasi dan kualitas kinerja mereka. Hal ini, pada gilirannya, secara langsung mempengaruhi kinerja perusahaan secara keseluruhan, khususnya dengan meningkatkan keakuratan pertukaran informasi di berbagai departemen perusahaan, memungkinkan respons yang lebih cepat terhadap kebutuhan pelanggan, dan memfasilitasi pengambilan keputusan dan pemanfaatan sumber daya yang lebih tepat. Lebih lanjut, kehadiran sistem ERP berpotensi mengurangi biaya operasional perusahaan, termasuk biaya terkait pemantauan dan pemeliharaan, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi organisasi.

Namun, penting untuk dicatat bahwa penerapan sistem ERP memerlukan koordinasi yang rumit dan infrastruktur teknologi yang kuat dalam perusahaan. Kegagalan dalam sistem ERP dapat muncul selama fase implementasi karena tantangan integrasi, sumber daya keuangan yang tidak memadai, perbedaan dalam penjadwalan proyek, dan penolakan terhadap perubahan di antara pengguna (Elfarmawi, 2019).

2.1.4 Kualitas Layanan

(Kotler, 2019) menggambarkan kualitas layanan sebagai metode dimana konsumen membandingkan tingkat layanan yang mereka

dapatkan dengan tingkat layanan yang mereka harapkan. Apabila pelayanan sesuai dengan yang diharapkan, maka kualitas pelayanan dianggap baik dan memuaskan kepuasan yang telah dibangun, sehingga dapat menginspirasi pelanggan untuk melakukan pembelian tambahan dan mengantisipasi menjadi klien setia.

Menurut Abdullah dan Tantri (2019), kualitas layanan mengacu pada keseluruhan atribut suatu produk serta atribut yang mempengaruhi seberapa baik produk tersebut dapat memenuhi kebutuhan eksplisit atau implisit. Tingkat layanan yang ditawarkan bisnis harus cukup tinggi untuk memenuhi harapan pelanggan.

2.1.5 Kualitas Sistem

Menurut (DeLone & McLean, 1992) kualitas suatu sistem adalah kapasitas atau kemampuannya dalam menyampaikan informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Indikatornya meliputi kemudahan penggunaan (ease of use), keandalan (reliability), waktu tanggap (response time), fleksibilitas (flexibility) dan keamanan (keamanan) dari sistem.

Kesimpulan yang dapat diambil dari bukti-bukti di atas adalah bahwa kualitas sistem merupakan satu-satunya faktor terpenting dalam menentukan apakah suatu sistem informasi akan berhasil dalam menyediakan informasi yang akurat dan berguna bagi pengguna.

2.1.6 Kualitas Informasi

Suwardjono (2001) menyatakan bahwa kualitas informasi merupakan suatu sifat yang melekat pada suatu informasi, memungkinkannya relevan bagi penggunanya dan menimbulkan kepercayaan pada mereka, sehingga dapat membantu dalam berbagai proses pengambilan keputusan. Menurut (Raminda & Ardini, 2014) tingkat kualitas informasi mencerminkan standar keluaran sistem informasi. Semakin berpengaruh informasi terhadap keputusan pengguna, maka kualitasnya pun harus semakin tinggi (dikutip dalam Tulodo & Solichin, 2019).

2.1.7 Kesesuaian Model-Realitas

Menurut (Buil et al., 2020), tingkat realisme yang diperkenalkan ke dalam lingkungan ini sangat penting untuk penerimaan dan keberhasilan jangka panjang dari *Game* Simulasi Bisnis karena *Game* Simulasi Bisnis ini memungkinkan siswa untuk membuat keputusan dan mengelola operasi perusahaan secara virtual dalam lingkungan bisnis simulasi menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan.

Dalam penelitian sebelumnya, model kesesuaian teknologi tugas (TTF) diperluas ke *Game* Simulasi Bisnis untuk mewakili kapasitas sistem TI dalam mendukung pembelajaran dan simulasi siswa serta untuk mengkalibrasi gagasan untuk memodelkan operasi yang lebih mencerminkan proses dunia nyata dan skenario bisnis. Peningkatan kesesuaian model dengan kenyataan diperkirakan akan mencakup

penutupan kesenjangan antara fungsionalitas model sistem *Game Simulasi Bisnis* dan lingkungan bisnis dunia nyata (Wei et al., 2022).

2.1.8 Kepuasan Pengguna

Menurut Setyo dan Rahmawati (2015), kepuasan pengguna adalah penilaian umum tentang bagaimana perasaan pengguna sistem tentang pengalaman mereka dan dampak prospektif dari penggunaan sistem informasi. Menurut Suarta dan Sudiadnyani (2015), dampak atau kinerja individu meningkat seiring dengan meningkatnya kebahagiaan pelanggan (dikutip dalam Tulodo & Solichin, 2019).

(Kotler, 2019) menyatakan bahwa reaksi seseorang terhadap kinerja yang dirasakan suatu produk dibandingkan dengan harapannya (ekspektasi) akan menentukan apakah mereka merasa puas atau kecewa. Jelas bahwa kepuasan mengacu pada sensasi menyenangkan atau pencapaian apa yang diinginkan seseorang dari apa pun.

2.1.9 Niat Menggunakan Kembali

Ibzan, Balarabe, dan Jakada memaparkan bahwa Konsumen yang pernah menggunakan suatu usaha tertentu minimal satu kali dikatakan mempunyai niat untuk menggunakan Kembali. Tujuan penggunaan kembali menurut (Tarofder et al., 2016) merupakan rahasia keberhasilan setiap perusahaan dalam memuaskan pelanggan. Niat menggunakan kembali mengacu pada strategi atau tujuan konsumen untuk menggunakan kembali teknologi dengan sengaja (Afira & Yuliati, 2019).

2.1.10 Kemudahan Pengguna

Menurut Jogiyanto, kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa pemanfaatan suatu teknologi boleh saja digunakan secara kasat mata dan tidak memerlukan banyak pekerjaan namun harus mudah digunakan dan mudah dikendalikan. Sejauh mana seseorang berpikir bahwa menggunakan suatu sistem tidak akan melibatkan kesalahan atau upaya tercermin dalam penilaian mereka tentang betapa sederhananya penggunaannya.

Semakin sedikit upaya yang diperlukan untuk memanfaatkan suatu sistem, maka semakin besar kemungkinan peningkatan kinerja seseorang dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Karena menggunakan suatu sistem tidak harus sulit atau perlu pengetahuan khusus, kemudahan penggunaan. (Ernawati & Noersanti, 2020).

2.1.11 Efektivitas Pembelajaran

Watkins et al memaparkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan konstruktif yang dilakukan oleh seorang guru yang mendorong siswa melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Lestari et al., 2022). Dengan mencapai tujuan atau bertindak secara moral, yang memerlukan ketelitian dalam menangani situasi, efektivitas pembelajaran menjadi salah satu kriteria dalam standar mutu pendidikan (Fathurrahman et al., 2019).

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

Nama Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
Hernández-Lara, A. B., Serradell-López, E., & Fitó-Bertran, À. (2019).	<i>Students' perception of the impact of competences on learning: An analysis with business simulations</i>	Variabel Independen: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Business Game Simulation</i> Variabel Dependen: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning Outcome</i> 	Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan simulasi bisnis dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan kompetensi siswa, khususnya dalam hal kompetensi

			umum dan pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan keterampilan kerja tim.
Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T. H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021).	<i>Individual motivation and social media influence on student knowledge sharing and learning performance: Evidence from an emerging economy</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Social Media Function: Document Exchange, Virtual Communication, Knowledge Formation.</i> • <i>Motivation: Reputation, Altruism</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Knowledge Sharing</i> 	Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi individu dan media sosial dapat memberikan dampak positif pada pertukaran pengetahuan siswa dan kinerja pembelajaran, khususnya dalam hal menciptakan

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning Performance</i> 	lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong kolaborasi antar siswa.
<p>Tam, H. L., Kwok, S. Y., Hui, A. N., Chan, D. K. Y., Leung, C., Leung, J., ... & Lai, S. (2021).</p>	<p><i>The significance of emotional intelligence to students' learning motivation and academic achievement: A study in Hong Kong with a Confucian heritage</i></p>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Emotion Intelligence</i> <p>Variabel Moderat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning Motivation</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Achivement</i> 	<p>Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik siswa, khususnya dalam konteks lingkungan akademik Hong</p>

			Kong yang kompetitif dan warisan Konfusianisme.
Sugahara, S., & Cilloni, A. (2021)	<i>Mediation effect of students' perception of accounting on the relationship between Game-based learning and learning approaches</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Participating in ALC</i> <p>Variabel Moderat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>SPO</i> • <i>PRE</i> • <i>INT</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Deep Approach (DA)</i> 	Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif terhadap persepsi siswa terhadap pendekatan akuntansi dan pembelajaran, khususnya dalam hal pendekatan

			pembelajaran mendalam.
Durrani, U. K., Al Naymat, G., Ayoubi, R. M., Kamal, M. M., & Hussain, H. (2022).	<i>Gamified flipped classroom versus traditional classroom learning: Which approach is more efficient in business education?</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gamified flipped classroom</i> • <i>Traditional classroom learning</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Student Engagement,</i> • <i>Task Orientation,</i> • <i>Satisfaction,</i> • <i>Complexity of the Approach,</i> • <i>Effectiveness Toward Skills Knowledge and Motivation,</i> 	Secara keseluruhan, studi ini menunjukkan bahwa pendekatan GFC bisa lebih efisien dibandingkan pembelajaran di kelas tradisional dalam pendidikan bisnis, khususnya dalam hal keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran mata kuliah.

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Course Learning Outcomes</i> 	
Wei, C. L., Wang, Y. M., Lin, H. H., Wang, Y. S., & Huang, J. L. (2022).	<i>Developing and validating a business simulation systems success model in the context of management education.</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Service Quality,</i> • <i>System Quality,</i> • <i>Information Quality,</i> • <i>Model-reliity fit</i> <p>Variabel Intervening:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>User Satisfaction,</i> • <i>Reuse Intention</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning effectiveness,</i> • <i>Entrepreneurial self efficacy</i> 	<p>Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model keberhasilan sistem simulasi bisnis dapat menjadi alat yang efektif untuk mengukur keberhasilan permainan simulasi bisnis dalam pendidikan manajemen, khususnya dalam hal kualitas sistem, kualitas</p>

			informasi, kepuasan pengguna, dan hasil pembelajaran.
Huang, Y. M., Silitonga, L. M., & Wu, T. T. (2022).	<i>Applying a business simulation Game in a flipped classroom to enhance engagement, learning achievement, and higher-order thinking skills</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Flipped Classroom,</i> • <i>Flipped Classroom</i> • <i>Business Game Simulation</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Behavioral Engagement,</i> • <i>Emotional Engagement,</i> • <i>Cognitive Engagement,</i> • <i>Engagement, Problem Solving,</i> • <i>Critical Thinking,</i> 	Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan simulasi bisnis di kelas terbalik dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, prestasi belajar, dan keterampilan

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Creativity</i> • <i>Learning</i> • <i>Achivement</i> 	berpikir tingkat tinggi.
Reginato, L., Durso, S., Nascimento, C., & Cornacchione, E. (2022).	<i>Transfer of learning in accounting programs: The role of business Games. The International Journal of Management Education</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>TCI</i> • <i>TFI</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>The estimated regression with SSI</i> 	Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bisnis dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong transfer pembelajaran dalam program akuntansi, khususnya dalam hal pengembangan soft skill dan penerapan

			pengetahuan teoretis ke dalam situasi dunia nyata.
Ratinho, E., & Martins, C. (2023).	<i>The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review</i>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gamified learning strategies,</i> • <i>Student's motivation</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning Outcome</i> 	Secara keseluruhan, tinjauan sistematis menunjukkan bahwa strategi pembelajaran gamified dapat berdampak positif pada motivasi siswa di sekolah menengah dan pendidikan tinggi, khususnya dalam hal menumbuhkan motivasi otonom

			dan meningkatkan keterlibatan siswa.
<p>Quílez- Robres, A., Usán, P., Lozano-Blasco, R., & Salavera, C. (2023).</p>	<p><i>Emotional Intelligence and Academic Performance: A Systematic Review and Meta-Analysis</i></p>	<p>Variabel Independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Emotional Intelligence,</i> • <i>Academic Performance</i> <p>Variabel Dependen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning Education</i> 	<p>Secara keseluruhan, tinjauan sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa kecerdasan emosional dapat berdampak positif pada kinerja akademik, khususnya dalam hal meningkatkan pengaturan diri, motivasi, dan</p>

			keterampilan sosial.
--	--	--	----------------------

2.3 Hipotesis Penelitian

2.3.1 Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pengguna *Game*

Simulasi Bisnis

Menurut Gao et al, pemain akan lebih mungkin untuk terus menghormati layanan dan puas dengan pengalaman bermain mereka jika penyedia layanan dapat segera memperbaiki masalah apa pun yang ditemui pengguna saat bermain *Game* Simulasi Bisnis dan memberikan penjelasan yang meyakinkan mengapa masalah tersebut terjadi (Wei et al., 2022). Dalam penelitian sebelumnya menghasilkan bahwa menunjukkan bahwa kualitas sistem berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna sehingga tidak meningkatkan niat penggunaan kembali dan efektivitas pembelajaran (Wei et al., 2022).

H1a = Kualitas Layanan berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.2 Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Niat Menggunakan Kembali

Game Simulasi Bisnis

Algharabat dan Ahmad Zamil (2013) dalam penelitiannya menemukan bahwa akses yang mudah dinavigasi, mudah digunakan, mudah digunakan, dan nyaman merupakan anteseden yang signifikan niat menggunakan kembali dalam sistem informasi online. Kelemahan sistem seperti bug, ketidakstabilan, dan waktu

respons yang lambat/tidak memadai diperkirakan dapat berdampak signifikan terhadap kepuasan pelajar pada platform *Game* saat bermain BSG. Oleh karena itu kami berasumsi bahwa semakin tinggi kualitas sistem BSG, konsumen akan semakin puas berdasarkan perdebatan ini (Wei et al., 2022)

H1b = Kualitas Layanan berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

2.3.3 Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Konsep dampak kualitas layanan terhadap kenyamanan pengguna memiliki relevansi yang signifikan di banyak sektor, khususnya dalam domain bisnis dan teknologi. Ini adalah sejauh mana kualitas layanan suatu produk, layanan, atau sistem mempengaruhi seberapa mudah dan nyaman bagi orang-orang untuk memanfaatkan produk atau layanan tersebut (Yang et al., 2022).

Sebuah komponen penting dari Technology Acceptance Model (TAM), persepsi kemudahan penggunaan menumbuhkan niat pengguna untuk menggunakan teknologi baru. Menurut sebuah penelitian oleh (Buil et al., 2020), partisipasi siswa dalam permainan simulasi bisnis akan mempengaruhi tingkat kompetensi, otonomi, keanggotaan, dan efikasi diri, yang pada akhirnya akan berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Selain itu, kualitas layanan secara signifikan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan.

Pada penelitian (Pratama & Suputra, 2019) menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan kepercayaan mempengaruhi niat menggunakan uang elektronik. Lalu Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan kepercayaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kualitas layanan, yang salah satunya diwakili oleh persepsi kemudahan penggunaan, mempengaruhi secara positif perilaku pengguna terkait teknologi dan aplikasi.

H1c = Kualitas Layanan berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.4 Pengaruh Kualitas Sistem terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Model yang diusulkan oleh DeLone dan McLean (2004) telah digunakan dalam penelitian sebelumnya. Variabel kualitas *Game* simulasi bisnis signifikan secara statistik atau berdampak positif terhadap kepuasan pengguna, berdasarkan pengujian hipotesis pada persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini.

Kualitas sistem, menurut (DeLone & McLean, 1992) adalah sejauh mana perangkat keras, perangkat lunak, dan kebijakan prosedural sistem informasi mampu memberikan informasi yang dibutuhkan pelanggan. Berdasarkan gagasan ini, analisis yang dilakukan setelah melakukan penelitian ini menunjukkan bahwa sistem permainan simulasi bisnis dapat meningkatkan keselarasan strategi bisnis, yang pada akhirnya mengarah pada kepuasan pengguna (Septianita et al., 2014).

H2a = Kualitas Sistem berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.5 Pengaruh Kualitas Sistem terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

Dalam banyak situasi, kualitas informasi merupakan indikasi yang dapat diandalkan mengenai niat membeli dan menggunakan kembali serta kepuasan pelanggan (DeLone & McLean, 2004). Hal ini didefinisikan sebagai persepsi keseluruhan pelanggan terhadap kualitas material yang ditawarkan oleh suatu sistem (Shim & Jo, 2020). Kualitas sistem dapat ditentukan oleh data yang terkait dengannya. Terkait bagaimana kualitas informasi memengaruhi kepuasan pengguna, pemain mungkin merasa kecewa dengan pengalaman tersebut dan membuat keputusan yang buruk jika BSG memberi mereka informasi yang tidak akurat, membingungkan, atau hilang saat mereka bermain.

H2b = Kualitas Sistem berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

2.3.6 Pengaruh Kualitas Sistem terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Pertimbangan penting dalam desain dan pengembangan *Game* simulasi bisnis adalah dampak kualitas sistem terhadap kenyamanan pengguna. Menurut (Zulfiqar et al., 2019), kualitas sistem dalam konteks ini mengacu pada berbagai komponen teknologi yang memengaruhi pengalaman pengguna, termasuk navigasi, stabilitas *Game*, respons sistem, dan antarmuka pengguna.

Kualitas sistem berdampak positif terhadap kebahagiaan pengguna, yang pada gilirannya meningkatkan niat pengguna untuk menggunakan kembali, belajar, dan berinvestasi, menurut penelitian (Zulfiqar et al., 2021). Selain itu, persepsi kegunaan dan kenyamanan penggunaan dipengaruhi secara positif oleh kualitas sistem.

H2c = Kualitas Sistem berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.7 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Menurut Al-Sabawy et al dalam penelitian (Wei et al., 2022), pentingnya kualitas informasi tidak dapat dilebih-lebihkan ketika mengevaluasi efektivitas sistem e-learning. Hal ini disebabkan oleh permasalahan signifikan yang timbul dari kualitas informasi yang di bawah standar dan peran penting informasi dalam mencapai tujuan pendidikan. Pada penelitian (Yakub, 2012), penulis menemukan bahwa dua variabel kunci, yaitu kualitas sistem dan kualitas informasi, memberikan pengaruh besar terhadap kepuasan pengguna terhadap sistem AP2T (Penilaian dan Pelacakan Kinerja).

Dampak variabel-variabel tersebut terhadap kepuasan pengguna AP2T dapat dilihat baik secara individu maupun kolektif. Temuan ini sejalan dengan kesimpulan yang diambil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sheddon pada tahun 1997, temuan ini mendapat dukungan dari Li (1997) dan Rai et al.

(2002) sebagaimana terdokumentasi dalam karya Istianingsih dan Wijayanto pada tahun 2008.

Penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan pengguna terhadap kualitas sistem yang digunakan mengarah pada peningkatan pemanfaatan sistem, terutama karena hasil pemrosesan informasi memenuhi harapan mereka. Ketika informasi yang dihasilkan oleh sistem ditandai dengan keakuratan, ketepatan waktu, dan keandalan, hal ini semakin meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pengguna. Oleh karena itu, masuk akal untuk menyimpulkan bahwa peningkatan kualitas informasi dalam sistem AP2T akan berdampak positif dalam menumbuhkan niat untuk menggunakan kembali sistem tersebut.

**H3a = Kualitas Informasi berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna
Game Simulasi Bisnis**

2.3.8 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Niat Menggunakan Kembali

***Game* Simulasi Bisnis**

Game Simulasi Bisnis yang kuat dan mudah digunakan yang menggabungkan stabilitas, kemudahan penggunaan, dan penyediaan informasi yang akurat dan komprehensif, dilengkapi dengan dukungan pemecahan masalah yang cepat dan berkualitas tinggi, diperkirakan akan meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan dan mendorong penggunaan berkelanjutan, khususnya di kalangan pelajar (Wei et al., 2022). Sudut pandang ini mendapat dukungan dalam penelitian (DeLone & McLean, 2004).

Selain itu, sejumlah penelitian telah mengungkap peran penting kepuasan pengguna sebagai landasan untuk memprediksi niat pengguna untuk tetap terlibat dalam sistem e-learning, perilaku konsumen, dan berbagai konteks aplikasi seluler (Wei et al., 2022). Intinya, pengalaman pengguna yang positif, yang ditandai dengan stabilitas sistem, kemudahan penggunaan, informasi yang andal, dan dukungan yang efisien, sangat memengaruhi kepuasan pengguna dan kemungkinan penggunaan berkelanjutan di berbagai lingkungan teknologi dan Pendidikan (Wei et al., 2022).

H3b = Kualitas Informasi berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

2.3.9 Pengaruh Kualitas Informasi terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Kesuksesan dan kemudahan penggunaan *Game* simulasi bisnis secara keseluruhan sangat dipengaruhi oleh kualitas kontennya. Untuk meningkatkan pengalaman bermain *Game* yang positif, pembuat *Game* harus memastikan bahwa informasi yang mereka sertakan dalam *Game* mereka akurat, relevan, dan dapat dipercaya (Zulfiqar et al., 2019).

Kegunaan, atau kemudahan pengguna mengakses informasi, merupakan pertimbangan penting dalam pembuatan berbagai barang, termasuk perangkat lunak, aplikasi, situs web, dan layanan. Sejauh mana informasi yang dikirimkan kepada pengguna dapat dipercaya, akurat, relevan, dan mudah dipahami disebut sebagai kualitas informasi. Sebaliknya, keramahan pengguna menggambarkan

seberapa mudah dan efektif pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan (Abdu'a & Wasiyanti, 2019).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menyelidiki dampak kualitas informasi terhadap kegunaan. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Asyifa, 2020) menemukan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan pembelian online. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa kemudahan penggunaan dan kepercayaan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan pembelian online.

H3c = Kualitas Informasi berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.10 Pengaruh Kesesuaian Model Realitas terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Model realitas, dalam konteks desain produk atau layanan, berkaitan dengan sejauh mana model tersebut mencerminkan atau menyelaraskan dengan dunia nyata atau memenuhi harapan pengguna dalam hal pengalaman yang ditawarkan. Penyelarasan model realitas dengan dunia nyata merupakan faktor penting yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna yang positif. Perusahaan yang memprioritaskan aspek ini kemungkinan besar akan mencapai tingkat kepuasan dan loyalitas pelanggan yang lebih tinggi.

Sebagaimana menurut Dalgarno et al, 2002 dalam penelitian (Wei et al., 2022), efektivitas tugas-tugas pembelajaran yang terstruktur dengan baik didukung oleh sumber daya yang tepat sehingga menjadikannya bermanfaat dan mudah

digunakan memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pengaruh kegunaan terhadap kinerja merupakan komponen mendasar dari *Technology Acceptance Model* (TTF), sebuah konsep yang didukung oleh banyak penelitian (Happy, 1995; Goodhue & Thompson, 1995; McGill & Klobas, 2009; Staples & Seddon, 2004; Zhang et al., 2017). Akibatnya, sistem *Game* Simulasi Bisnis (BSG) yang menampilkan model praktis yang mencerminkan lingkungan bisnis dunia nyata dapat secara signifikan meningkatkan kemauan pengguna untuk terus menggunakan sistem BSG, yang pada akhirnya menghasilkan hasil pembelajaran yang unggul (Wei et al., 2022).

H4a = Kesesuaian Model Realitas berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.11 Pengaruh Kesesuaian Model Realitas terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

Tingkat kepatuhan terhadap model realitas sangat mempengaruhi kemungkinan pengguna berniat menggunakan kembali suatu produk atau jasa, sehingga menjadi faktor krusial dalam ranah pengembangan produk dan jasa. Dalam konteks ini, "model realitas" berkaitan dengan sejauh mana suatu produk atau layanan mencerminkan dunia nyata atau selaras dengan harapan pengguna mengenai pengalaman yang diberikannya. Tindakan menggunakan kembali suatu produk atau layanan sering kali menjadi indikator kunci keberhasilan dan kepuasan penggunaannya (Wei et al., 2022).

Pada penelitian (Wei et al., 2022), mengungkapkan bahwa tingkat kesesuaian dengan model realitas berdampak positif pada niat pengguna untuk menggunakan kembali. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penyelarasan model realitas dengan niat pengguna untuk menggunakan kembali memainkan peran penting dalam mendukung kelanjutan penggunaan *Game* simulasi bisnis. Untuk mencapai hal ini, penting bagi perusahaan untuk memprioritaskan penyelarasan produk mereka dengan harapan dan persepsi pengguna untuk memastikan bahwa *Game* mereka tetap sinkron dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

H4b = Kesesuaian Model Realitas berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

2.3.12 Pengaruh Kesesuaian Model Realitas terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Penelitian (Wei et al., 2022) mengungkapkan bahwa kepatuhan terhadap model realitas berdampak positif terhadap kemudahan niat pengguna untuk menggunakannya kembali. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa penyelarasan model realitas dengan niat pengguna untuk menggunakannya kembali memainkan peran penting dalam meningkatkan penggunaan *Game* simulasi bisnis secara berkelanjutan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan (Hikmatyar, 2015), menyoroti peran penting kesesuaian model *Game* dengan kebutuhan dan preferensi pengguna dalam menentukan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.

Penelitian diatas menunjukkan bahwa kesesuaian model realitas dalam *Game* simulasi bisnis dapat mempengaruhi kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna secara signifikan. Penggabungan elemen dan teknik permainan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan hasil pembelajaran. Konsekuensinya, pengembang *Game* harus hati-hati mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna selama perancangan model *Game* untuk menjamin kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.

H4c = Kesesuaian Model Realitas berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

2.3.13 Pengaruh Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

Penelitian tentang bagaimana kepuasan pengguna dalam *Game* simulasi bisnis berdampak pada kemandirian pembelajaran *Enterprise Resource Planning* (ERP) menawarkan wawasan berharga dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Penelitian yang dilakukan oleh (Zulfiqar et al., 2019) menemukan adanya korelasi yang signifikan antara permainan simulasi bisnis dengan motivasi belajar, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil pendidikan.

Temuan studi ini menunjukkan bahwa lokakarya yang melibatkan permainan simulasi kewirausahaan dapat secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran bagi pengusaha dan pelajar. Selain itu, penelitian ini menyoroti bahwa pemanfaatan permainan simulasi bisnis dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil pendidikan

yang lebih baik. Singkatnya, penyelidikan ini menggarisbawahi gagasan bahwa permainan simulasi bisnis mewakili alat yang ampuh untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

H5 = Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis berpengaruh positif terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

2.3.14 Pengaruh Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

Mempelajari dampak niat penggunaan kembali *Game* simulasi bisnis terhadap efektivitas pembelajaran *Enterprise Resource Planning* (ERP) mempunyai arti penting dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Niat untuk menggunakan kembali menandakan kecenderungan pengguna untuk mengunjungi kembali atau tetap menggunakan *Game* simulasi bisnis setelah pertemuan pertama mereka. ERP merupakan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam administrasi bisnis untuk mengkonsolidasikan banyak fungsi operasional. Penelitian yang dilakukan oleh (Zulfiqar et al., 2021) menemukan pengaruh positif permainan simulasi bisnis terhadap sikap dan niat siswa dalam berwirausaha. Secara keseluruhan, penemuan ini menyiratkan bahwa niat untuk menggunakan kembali permainan simulasi bisnis dapat memberikan efek yang menguntungkan pada kemandirian pembelajaran, yang mencakup aspek-aspek seperti motivasi, keterlibatan, dan pengembangan kompetensi.

H6 = Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis berpengaruh positif terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

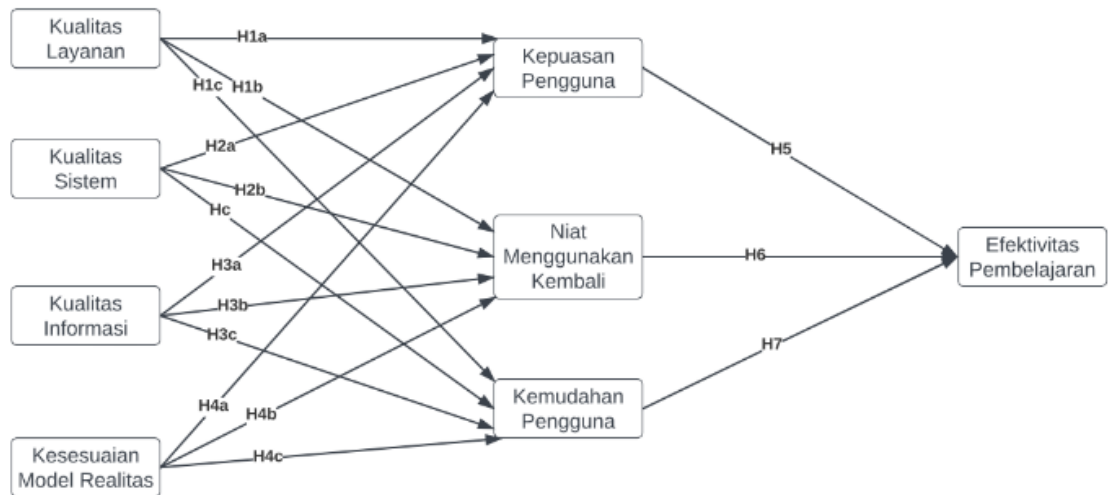
2.3.15 Pengaruh Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

Dampak kegunaan permainan simulasi bisnis terhadap efektivitas pembelajaran merupakan faktor penting yang memerlukan pertimbangan dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Kegunaan mencakup faktor-faktor seperti keterjangkauan, aksesibilitas, dan keberlanjutan proses pembelajaran dalam konteks permainan simulasi bisnis. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Wang dkk. mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat siswa untuk terus menggunakan *Game* simulasi bisnis. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung bertahan dalam menggunakan permainan simulasi bisnis ketika mereka menganggapnya mudah untuk dinavigasi. Lebih lanjut, Caponetto et al. dalam penelitian (Mohd Yatim et al., 2018), mengusulkan bahwa gamifikasi, yang mencakup permainan simulasi bisnis, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan meningkatkan motivasi dan keterlibatan, yang keduanya ditambah dengan desain yang ramah pengguna. Kesimpulannya, dapat ditegaskan bahwa *Game* simulasi bisnis yang ramah pengguna dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran, meliputi motivasi, keterlibatan, dan niat untuk melanjutkan penggunaan.

H7 = Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis berpengaruh positif terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

2.4 Kerangka Penelitian

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.3.1 Populasi dan Sampel

Menurut Handayani (2020), populasi mengacu pada kumpulan lengkap dari setiap elemen yang akan diperiksa, yang memiliki karakteristik serupa. Hal ini dapat mencakup individu-individu dalam suatu kelompok, peristiwa, atau subjek apa pun yang sedang dipelajari. Sampel menurut (Sugiyono, 2017) merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data untuk diteliti, dan populasi terdiri dari seluruh kualitas yang dimiliki populasi tersebut.

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Convenience Sampling*, atau metode penetapan sampel berdasarkan kebetulan. Anggota populasi yang ditemui dan bersedia menjadi responden untuk dijadikan sampel serta kemudahan untuk mengakses sampel tersebut. Kriteria sampel yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Mahasiswa Aktif Prodi Manajemen Angkatan 2020 dan 2021.
2. Telah menyelesaikan mata kuliah ERP.

Penelitian ini menggunakan data primer, yaitu informasi yang diperoleh langsung dari sumber yang tersedia bagi peneliti (Sugiyono, 2019). Pengumpulan data primer dilakukan melalui pemberian kuesioner melalui *google form*. Metode ini melibatkan pemberian pertanyaan secara digital kepada mahasiswa jurusan Manajemen Universitas Islam Indonesia yang telah mengambil mata kuliah ERP.

Dalam penelitian ini, teknik analisis PLS-SEM digunakan untuk analisis. Mengikuti aturan sepuluh kali yang diusulkan oleh Hair et al. (2018) untuk model jalur PLS, jumlah sampel minimum yang diperlukan untuk penelitian ini ditentukan sebesar 80 (10 kali jumlah jalur struktural yang diarahkan pada konstruk atau variabel endogen, yaitu 8). Oleh karena itu, untuk penelitian ini, jumlah responden yang digunakan yakni 315 responden.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Sumber data primer digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dari calon responden melalui kuesioner. Survei disebarluaskan secara elektronik melalui Google Form yang meminta responden menjawab pertanyaan-pertanyaan tertentu. Data yang sudah ada akan ditangani dan diperiksa. Kuesioner penelitian menggunakan skala Likert 6 skor, dimana nilai 1 mewakili nilai terendah dan nilai 6 mewakili nilai tertinggi. Dengan kategori nilai skala likert berikut diberikan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (agak tidak setuju), dan 4 (agak setuju), 5 (setuju), dan 6 (sangat setuju).

3.3 Definisi dan Pengukuran Variabel

3.3.1 Variabel Independen

3.3.1.1 Kualitas Layanan

(Philip Kotler, 2019) menggambarkan kualitas layanan sebagai metode dimana konsumen membandingkan tingkat layanan yang mereka dapatkan dengan tingkat layanan yang mereka harapkan. Apabila pelayanan sesuai dengan yang diharapkan, maka kualitas pelayanan dianggap baik dan

memuaskan kepuasan yang telah dibangun, sehingga dapat menginspirasi pelanggan untuk melakukan pembelian tambahan dan mengantisipasi menjadi klien setia. Empat indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator Variabel Kualitas Layanan

No	Kualitas Layanan	Referensi
1.	KL1: Pengguna merasa aman dalam mengakses/mengirim data melalui sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis	(Wei et al., 2022)
2.	KL2: Sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis tanggap dalam merespon segala bentuk keluhan pengguna	(Wei et al., 2022)
3.	KL3: Sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis memahami kebutuhan pengguna	(Wei et al., 2022)
4.	KL4: Sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis tanggap dalam merespon segala bentuk keluhan pengguna	(Wei et al., 2022)

3.3.1.2 Kualitas Sistem

Menurut (DeLone & McLean, 1992) kualitas suatu sistem adalah kapasitas atau kemampuannya dalam menyampaikan informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Indikatornya meliputi kemudahan

penggunaan (ease of use), keandalan (reliability), waktu tanggap (response time), fleksibilitas (flexibility) dan keamanan (keamanan) dari sistem. Empat indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Variabel Kualitas Sistem

No	Kualitas Sistem	Referensi
1.	KS1: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini termasuk ramah pengguna	(Wei et al., 2022)
2.	KS2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini termasuk mudah digunakan dan mudah diakses	(Wei et al., 2022)
3.	KS3: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memiliki efisiensi yang tinggi	(Wei et al., 2022)
4.	KS4: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memiliki keandalan yang tinggi dan bebas kesalahan	(Wei et al., 2022)

3.3.1.3 Kualitas Informasi

Suwardjono (2001) menyatakan bahwa kualitas informasi merupakan suatu sifat yang melekat pada suatu informasi, memungkinkannya relevan bagi penggunanya dan menimbulkan kepercayaan pada mereka, sehingga dapat membantu dalam berbagai proses pengambilan keputusan. Tiga indikator pertanyaan digunakan dalam

penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Indikator Variabel Kualitas Informasi

No	Kualitas Informasi	Referensi
1.	KI1: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memberikan informasi tepat yang saya butuhkan.	(Wei et al., 2022)
2.	KI2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memberi saya informasi yang cukup.	(Wei et al., 2022)
3.	KI3: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memberikan informasi terkini.	(Wei et al., 2022)

3.3.1.4 Kesesuaian Model Realitas

Menurut (Buil et al., 2020), tingkat realisme yang diperkenalkan ke dalam lingkungan ini sangat penting untuk penerimaan dan keberhasilan jangka panjang dari *Game* Simulasi Bisnis karena *Game* Simulasi Bisnis ini memungkinkan siswa untuk membuat keputusan dan mengelola operasi perusahaan secara virtual dalam lingkungan bisnis simulasi menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Tiga indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Indikator Variabel Kesesuaian Model Realitas

No	Kesesuaian Model Realitas	Referensi
1.	KMR1: Saya merasa puas dengan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.	(Wei et al., 2022)
2.	KMR2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memenuhi harapan saya.	(Wei et al., 2022)
3.	KMR3: Secara keseluruhan, saya puas dengan produk/layanan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.	(Wei et al., 2022)

3.3.2 Variabel Intervening

3.3.2.1 Kepuasan Pengguna

Menurut Setyo dan Rahmawati (2015), kepuasan pengguna adalah penilaian umum tentang bagaimana perasaan pengguna sistem tentang pengalaman mereka dan dampak prospektif dari penggunaan sistem informasi. Menurut Suarta dan Sudiadnyani (2015), dampak atau kinerja individu meningkat seiring dengan meningkatnya kebahagiaan pelanggan (dikutip dalam Tulodo & Solichin, 2019). Tiga indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Indikator Variabel Kepuasan Pengguna

No	Kepuasan Pengguna	Referensi
1.	KG1: Saya puas dengan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.	(Wei et al., 2022)
2.	KG2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memenuhi harapan saya.	(Wei et al., 2022)
3.	KG3: Secara keseluruhan, saya puas dengan produk/layanan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.	(Wei et al., 2022)

3.3.2.2 Niat Menggunakan Kembali

Ibzan, Balarabe, dan Jakada memaparkan bahwa Konsumen yang pernah menggunakan suatu usaha tertentu minimal satu kali dikatakan mempunyai niat untuk menggunakan Kembali. Tujuan penggunaan kembali menurut (Sugiyono, 2019) merupakan rahasia keberhasilan setiap perusahaan dalam memuaskan pelanggan. Niat menggunakan kembali mengacu pada strategi atau tujuan konsumen untuk menggunakan kembali teknologi dengan sengaja (Afira & Yuliati, 2019). Tiga indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Indikator Variabel Niat Menggunakan Kembali

No	Niat Menggunakan Kembali	Referensi
1.	NMK1: Saya akan menggunakan kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini di masa depan.	(Wei et al., 2022)
2.	NMK2: Dengan asumsi saya perlu menggunakan <i>Game</i> Simulasi Bisnis, saya bermaksud menggunakan kembali <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.	(Wei et al., 2022)
3.	NMK3: Saya akan terus menggunakan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini di masa depan.	(Wei et al., 2022)

3.3.2.3 Kemudahan Pengguna

Menurut Jogiyanto, kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa pemanfaatan suatu teknologi boleh saja digunakan secara kasat mata dan tidak memerlukan banyak pekerjaan namun harus mudah digunakan dan mudah dikendalikan. Sejauh mana seseorang berpikir bahwa menggunakan suatu sistem tidak akan melibatkan kesalahan atau upaya tercermin dalam penilaian mereka tentang betapa sederhananya penggunaannya. Tiga indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Indikator Variabel Kemudahan Pengguna

No	Kemudahan Pengguna	Referensi
1.	KP1: Saya merasa mudah ketika menggunakan sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis.	(Kumala et al., 2020)
2.	KP2: Interaksi dengan sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis mudah saya pahami.	(Kumala et al., 2020)
3.	KP3: Mudah bagi saya mengingat bagaimana cara menggunakan sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis.	(Kumala et al., 2020)

3.3.3 Variabel Dependen

3.3.3.1 Efektivitas Pembelajaran

Watkins et al memaparkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan konstruktif yang dilakukan oleh seorang guru yang mendorong siswa melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Lestari et al., 2022). Tiga indikator pertanyaan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur beberapa faktor. Pertanyaan dan referensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Indikator Variabel Efektivitas Pembelajaran

No	Efektivitas Pembelajaran	Referensi
1.	EP1: <i>Game</i> Simulasi Bisnis Ini membantu saya mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru.	(Wei et al., 2022)
2.	E2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis Ini dapat membantu motivasi belajar.	(Wei et al., 2022)
3.	EP3: <i>Game</i> Simulasi Bisnis Ini dapat membantu efisiensi pembelajaran.	(Wei et al., 2022)

3.4 Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai temuan pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan menggunakan analisis Statistik Deskriptif melalui metodologi Partial Least Square (PLS). Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan melalui aplikasi smartPLS.

3.4.1 Analisis Deskripsi Karakteristik Responden

Analisis deskripsi karakteristik responden melibatkan evaluasi atribut demografis dan faktor lain yang mempengaruhi profil partisipan dalam suatu penelitian atau survei. Ini mencakup data seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan informasi terkait lainnya. Analisis semacam ini membantu peneliti memahami seberapa representatif sampel responden terhadap populasi yang dituju serta memungkinkan identifikasi pola atau tren yang dapat muncul dalam hasil penelitian.

3.4.2 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yaitu uji data melalui pendeskripsian atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Pendeksripsian data yang sudah terkumpul berbentuk rata-rata, standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis, skewness.

3.4.3 *Confirmatory Analysis*

3.4.3.1 Uji Validitas

Menurut (Ghozali, I., & Latan, 2021), pengujian validitas digunakan untuk menilai keabsahan atau validitas suatu kuesioner. Kuesioner dianggap valid jika pertanyaan yang terdapat di dalamnya mampu mengungkapkan suatu hal. Kriteria yang digunakan untuk mengukur validitas kuesioner adalah nilai signifikansi (p) $< 0,05$. Apabila nilai signifikansi (p) kurang dari 0,05, maka data dianggap valid.

Selain itu, (Ghozali, I., & Latan, 2021) juga menyampaikan bahwa uji validitas melibatkan dua kriteria, yakni validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen dianggap terpenuhi jika nilai *Average Variance Extracted* (AVE) $> 0,5$, sementara validitas diskriminan terpenuhi apabila nilai akar AVE yang membentuk garis diagonal lebih besar dibandingkan dengan koefisien korelasi.

3.4.3.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Ghozali, I., & Latan, 2021), uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi internal dari suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. (Ghozali, I., & Latan, 2021) menekankan penggunaan metode Cronbach's Alpha untuk mengukur reliabilitas, di mana suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$. Hal ini menunjukkan bahwa uji reliabilitas penting untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan.

3.4.3.3 Outer Loadings

Menurut (Ghozali, I., & Latan, 2021), Outer Loading merupakan bagian dari analisis model pengukuran bagian luar yang bertujuan untuk menjabarkan hubungan antara variabel laten dan indikatornya. Ada dua kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi uji validitas dalam model bagian luar, yakni convergent validity dan discriminant validity. Convergent validity bertujuan untuk menilai validitas setiap hubungan antara indikator dan konstruk, sementara discriminant validity bertujuan untuk menentukan apakah konstruk memiliki diskriminan yang memadai. Nilai loading factor yang diharapkan adalah di atas 0,7, namun nilai loading factor 0,5 hingga 0,6 masih dapat diterima. Batas loading factor 0,70 dapat digunakan dalam penelitian untuk memenuhi syarat convergent validity.

3.4.4 *Structural Equation Model (SEM)*

3.4.4.1 *R Square*

R square menurut (Ghozali, I., & Latan, 2021) adalah suatu nilai yang mengindikasikan seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Nilai *R square* berkisar antara 0 sampai 1, dimana semakin mendekati angka satu berarti semakin baik. Pada uji ini peneliti akan mengetahui pengaruh variabel independent secara bersama-sama Ketika mempengaruhi variabel dependen di mana dapat diindikasikan oleh nilai *adjusted R*.

3.4.4.2 *Path Coefisien*

Dalam pengujian ini, nilai digunakan sebagai indikator untuk mengilustrasikan dampak hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Uji Koefisien Jalur yang optimal akan menunjukkan nilai dalam kisaran -1 hingga 1. Sebagai gambaran, arah hubungan antara variabel independen dan dependen dianggap positif ketika berada dalam kisaran 0 hingga 1, sementara dianggap negatif jika berada dalam kisaran 0 hingga -1 (Ghozali, I., & Latan, 2021).

3.4.5 *Pengujian Hipotesis*

Sejalan dengan tujuan penelitian, desain penelitian mencakup pengujian hipotesis untuk mengevaluasi hubungan antara variabel independen dan dependen. Penelitian ini menggunakan analisis Partial Least Square (PLS) untuk tujuan pengujian.

Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dan hasil persamaan regresi menunjukkan signifikansi statistik. P-value kurang dari $\alpha = 0,05$, sebagaimana dikemukakan oleh (Ghozali, I., & Latan, 2021). Oleh karena itu, skenario pengujian diuraikan sebagai berikut:

H_a (hipotesis alternatif) diterima jika P-value $< 0,05$, dan arah koefisien regresi sejajar dengan arah yang dihipotesiskan.

H_0 (hipotesis nol) ditolak jika P-value $> 0,05$, dan arah koefisien regresi bertentangan dengan arah hipotesis.

Oleh karena itu, diterimanya H_0 menunjukkan bahwa variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen sehingga memperkuat hipotesis. Sebaliknya, penolakan H_0 berarti variabel independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen sehingga hipotesis ditolak.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari mahasiswa yang terdaftar pada program studi manajemen Angkatan 2020 dan 2021 yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP dan mengikuti *Game* Simulasi Bisnis berbasis ERP. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan *Google Forms* untuk menyebarkan kuesioner. Pemilihan Google Formulir didasarkan pada efisiensi pengumpulan data dan kemampuannya menangkap respons yang beragam. Pendekatan ini bertujuan untuk menilai efektivitas *Game* Simulasi Bisnis berbasis ERP dalam mempengaruhi efektivitas pembelajaran yang dirasakan dari sistem aplikasi ERP-SAP dan dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran dalam sistem aplikasi ERP-SAP.

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang terkumpul	633	100%
Kuesioner yang tidak dapat digunakan	21	3,3%
Kuesioner yang memenuhi syarat	612	96,7%

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa total kuesioner yang disebar sebanyak 633 kuesioner, dan jumlah kuesioner yang kembali juga sebanyak 633 (100%). Dari total kuesioner yang disebar, terdapat 21 responden (3,3%) yang tidak memenuhi syarat menjadi responden karena belum menyelesaikan mata kuliah

ERP. Sehingga, sebanyak 612 responden (96,7%) dapat diolah menjadi data penelitian.

4.2 ANALISIS DESKRIPSI KARAKTERISTIK RESPONDEN

Sampel responden penelitian dikategorikan berdasarkan beberapa faktor, yaitu jenis kelamin, angkatan, telah menyelesaikan mata kuliah ERP, dan telah mengikuti simulasi internal *Game* simulasi bisnis.

4.2.1 Karakteristik Demografi

Pada penelitian ini, diperoleh persentase responden berdasarkan jenis kelamin, angkatan, responden yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP, dan responden yang telah mengikuti *Game* Simulasi Bisnis berbasis ERP dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Karakteristik Demografi

Karakteristik Demografi	Klasifikasi	Jumlah Respondedn	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	290	53%
	Perempuan	322	47%
Angkatan Responden	2020	424	69%
	2021	188	31%
Responden yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP	2020	424	69%
	2021	188	31%

Responden yang telah mengikuti <i>Game</i> Simulasi Bisnis berbasis ERP	2020	424	69%
	2021	188	31%

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa perempuan merupakan mayoritas responden dalam penelitian ini. Diketahui bahwa dari 612 responden, 322 (atau 53% dari total) adalah perempuan dan 290 (atau 47% dari total) adalah laki-laki. Artinya, dalam penelitian ini, jumlah perempuan lebih banyak daripada laki-laki dalam hal jumlah mahasiswa manajemen UII yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP dan telah Jumlah

Kemudian, Tabel 4.2 menunjukkan bahwa angkatan 2020 merupakan mayoritas responden dalam penelitian ini. Diketahui bahwa dari 612 responden, 424 (atau 69% dari total) adalah Angkatan 2020 dan 188 (atau 31% dari total) adalah Angkatan 2021. Maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini, jumlah angkatan 2020 lebih banyak daripada Angkatan 2021 dalam hal jumlah mahasiswa manajemen UII.

Selanjutnya, Tabel 4.2 menunjukkan bahwa angkatan 2020 merupakan mayoritas responden dalam penelitian ini. Diketahui bahwa dari 612 responden, 424 (atau 69% dari total) adalah Angkatan 2020 dan 188 (atau 31% dari total) adalah Angkatan 2021. Maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini, jumlah angkatan 2020 lebih banyak daripada Angkatan 2021 dalam hal jumlah mahasiswa manajemen UII yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP.

Setelah itu, Tabel 4.2 juga menunjukkan bahwa angkatan 2020 merupakan mayoritas responden dalam penelitian ini. Diketahui bahwa dari 612 responden, 424 (atau 69% dari total) adalah Angkatan 2020 dan 188 (atau 31% dari total) adalah Angkatan 2021. Maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini, jumlah angkatan 2020 lebih banyak daripada Angkatan 2021 dalam hal jumlah mahasiswa manajemen UII yang telah mengikuti simulasi internal *Game* simulasi bisnis.

4.3 Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.3 Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Median	Min	Max	Standard Deviation
KL	5.020	5.000	2.000	6.000	0,042010063
KS	5.031	5.000	1.000	6.000	0,040700113
KI	5.073	5.000	1.000	6.000	0,024417731
KMR	4.939	5.000	1.000	6.000	0,018685589
KG	5.002	5.000	1.000	6.000	0,007511565
NMK	5.053	5.000	1.000	6.000	0,037319525
KP	5.117	5.000	1.000	6.000	0,228681247
EP	5.225	5.000	1.000	6.000	0,024179568

Berdasarkan Tabel 4.3, merupakan analisis deskriptif yang telah dihasilkan untuk variabel penelitian yang telah dijalankan, kesimpulan yang didapat yaitu:

1. Sebesar 5,02 rata-rata yang didapat untuk variabel kualitas layanan menggunakan analisis deskriptif dan standar deviasi mendapatkan nilai

0,042010063. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai setuju terhadap variabel kualitas layanan.

2. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kualitas sistem memiliki nilai rata-rata sebesar 5.031 dan standar deviasi 0,024417731. Dilihat dari nilai rata-ratanya menyebutkan bahwasanya sebagian besar responden memilih setuju untuk variabel kualitas sistem.
3. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kualitas informasi memiliki nilai rata-rata sebesar 5.073 dan standar deviasi 0,024. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai setuju terhadap variabel kualitas informasi.
4. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kesesuaian model realitas memiliki nilai rata-rata sebesar 4.939 dan standar deviasi 0,018685589. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai agak setuju terhadap variabel kesesuaian model realitas.
5. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kepuasan pengguna memiliki nilai rata-rata sebesar 5.002 dan standar deviasi 0,007511565. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai setuju terhadap variabel kepuasan pengguna.
6. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel niat menggunakan kembali memiliki nilai rata-rata sebesar 5.053 dan standar deviasi 0,037319525. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai setuju terhadap variabel niat menggunakan kembali.

7. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kemudahan pengguna memiliki nilai rata-rata sebesar 5.117 dan standar deviasi 0,228681247. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai setuju terhadap variabel kemudahan pengguna.
8. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel efektivitas pembelajaran memiliki nilai rata-rata sebesar 5.225 dan standar deviasi 0,024179568. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat dikatakan bahwa mayoritas responden menilai setuju terhadap variabel efektivitas pembelajaran.

4.4 CONFIRMATORY FACTOR ANALYSIS

4.3.1 Uji Validitas

Nilai AVE indikator variabel menunjukkan hasil Uji Validitas Smart PLS. Validitas kuesioner masih layak digunakan dalam penelitian ini, berdasarkan tabel di bawah ini, karena AVE lebih besar dari 0,5.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
EP	0,664
KG	0,678
KI	0,613
KL	0,661
KMR	0,720
KP	0,756
KS	0,575
NMK	0,745

Pada *Discriminant Validity* menampilkan uji validitas menggunakan SmartPLS, dimana garis diagonal yang dibentuk oleh nilai akar AVE lebih besar dari nilai koefisien korelasi di sekitarnya.

Tabel 4.5 *Discriminant Validity*

	EP	KG	KI	KL	KMR	KP	KS	NMK
EP	0,815							
KG	0,432	0,823						
KI	0,405	0,507	0,783					
KL	0,247	0,315	0,526	0,813				
KMR	0,260	0,510	0,346	0,240	0,848			
KP	0,471	0,320	0,389	0,350	0,182	0,870		
KS	0,394	0,443	0,583	0,503	0,264	0,360	0,758	
NMK	0,520	0,299	0,321	0,289	0,324	0,631	0,327	0,863

Pada tabel *Discriminant Validity* yang ditampilkan menunjukkan bahwa nilai akar AVE (0,815; 0,823; 0,783; 0,813; 0,848; 0,870; 0,758; 0,863) melebihi koefisien korelasi. Dengan demikian, dapat dipastikan alat ukur dan model antar berbagai variabel masih memadai.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Composite Reliability</i>
EP	0,854
KG	0,862
KI	0,826
KL	0,795
KMR	0,885
KP	0,903
KS	0,843
NMK	0,897

Pada tabel uji reliabilitas menunjukkan bahwa setiap variabel penelitian mempunyai nilai *Composite Reliability* lebih besar dari 0,6. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa temuan tersebut menunjukkan bahwa variabel penelitian telah memenuhi spesifikasi *Composite Reliability*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi dan menunjukkan bahwa konstruk atau komponen yang diukur memiliki tingkat keandalan yang dapat diterima.

4.3.3 Outer Loadings

Pada penelitian yang dilakukan melalui SmartPLS ini terdapat beberapa indikator yang kurang dari 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tersebut tidak valid. Setelah melakukan beberapa percobaan, akhirnya semua item dalam tabel cocok dengan setiap kriteria dan memiliki nilai faktor pemuatan lebih besar dari 0,6, dalam hal ini peneliti menghilangkan item indikator pada kuesioner yang tidak sesuai standar atau tidak valid dalam pemrosesan *outer loadings*. Sehingga didapatkan hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Outer Loadings

Variabel	Indikator	Nilai Signifikasi	Keterangan
EP	EP1	0,886	Bagus
	EP2	0,857	Bagus
	EP3	0,688	Cukup
KG	KG1	0,841	Bagus
	KG2	0,898	Bagus
	KG3	0,720	Bagus
KI	KI1	0,766	Bagus
	KI2	0,750	Bagus
	KI3	0,831	Bagus
KL	KL3	0,747	Bagus
	KL4	0,874	Bagus

KMR	KMR1	0,803	Bagus
	KMR2	0,883	Bagus
	KMR3	0,858	Bagus
KP	KP1	0,845	Bagus
	KP2	0,905	Bagus
	KP3	0,858	Bagus
KS	KS1	0,680	Cukup
	KS2	0,796	Bagus
	KS3	0,774	Bagus
	KS4	0,776	Bagus
NMK	NMK 3	0,869	Bagus
	NMK1	0,842	Bagus
	NMK2	0,878	Bagus

Pada table 4.7 menggambarkan bahwa, setelah penghapusan item tertentu yang terkait dengan variable kualitas layanan, nilai faktor pemuatan untuk seluruh item kuesioner di seluruh variabel penelitian kini melampaui ambang batas yang ditetapkan sebesar 0,5. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model penelitian menunjukkan tingkat validitas dan reliabilitas yang dapat diterima.

4.5 STRUCTURED EQUATION MODEL (SEM)

4.4.1 R Square

Tabel 4.8 Hasil *R Square*

	R Square	R Square Adjusted
EP	0,372	0,369
KG	0,407	0,403
KP	0,196	0,191
NMK	0,185	0,180

Dari temuan yang disajikan pada tabel 4.8 terlihat bahwa nilai *R Square Adjusted* pada Smart PLS pada efektivitas pembelajaran sebesar 0,369 yang berarti, konstruk efektivitas pembelajaran yang dijelaskan oleh konstruk kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali dan kemudahan pengguna dengan presentase 36,9% dan sisanya 63,1% dijelaskan oleh konstruk lain diluar penelitian ini.

Selanjutnya, nilai *R Square Adjusted* pada kepuasan pengguna sebesar 0,403 yang berarti dijelaskan oleh konstruk kualitas layanan, kualitas informasi, kualitas sistem, dan kesesuaian model realitas dengan presentase 40,3% dan sisanya 59,7% dijelaskan oleh konstruk lain di luar penelitian ini.

Kemudian nilai *R Square Adjusted* pada niat menggunakan kembali sebesar 0,180 yang berarti dijelaskan oleh konstruk kualitas layanan, kualitas informasi, kualitas sistem, dan kesesuaian model realitas

dengan presentase 18% dan sisanya 82% dijelaskan oleh konstruk lain di luar penelitian ini.

Lalu nilai *R Square Adjusted* pada kemudahan pengguna sebesar 0,191 yang berarti dijelaskan oleh konstruk kualitas layanan, kualitas informasi, kualitas sistem, dan kesesuaian model realitas dengan presentase 19,1% dan sisanya 80,9% dijelaskan oleh konstruk lain di luar penelitian ini.

4.4.2 Path Coefisien

Tabel 4.9 Hasil Path Coefisien

Hipotesis	Variabel	Path	Original Sampel (O)	Sample Mean (M)	Standar Deviation	T Statistic	P-Value	Keterangan
H1a	KL	KL → KG	-0,016	-0,017	0,042	0,38	0,704	Tidak didukung
H1b		KL → KP	0,158	0,154	0,051	3,093	0,002***	Didukung
H1c		KL → NMK	0,105	0,104	0,053	2,003	0,046**	Didukung
H2a	KS	KS → KG	0,193	0,194	0,053	3,672	0,000***	Didukung
H2b		KS → KP	0,152	0,152	0,055	2,78	0,006***	Didukung
H2c		KS → NMK	0,159	0,156	0,061	2,622	0,009***	Didukung
H3a	KI	KI → KG	0,275	0,278	0,052	5,25	0,000***	Didukung
H3b		KI → KP	0,206	0,212	0,056	3,648	0,000***	Didukung
H3c		KI → NMK	0,095	0,1	0,064	1,48	0,139	Tidak

								didukung
H4a	KMR	KMR → KG	0,367	0,367	0,033	11,051	0,000***	Didukung
H4b		KMR → KP	0,032	0,033	0,036	0,904	0,366	Tidak didukung
H4c		KMR → NMK	0,224	0,223	0,042	5,384	0,000***	Didukung
H5	KG	KG → EP	0,278	0,278	0,037	7,491	0,000***	Didukung
H6	NMK	NMK → EP	0,325	0,326	0,05	6,444	0,000***	Didukung
H7	KP	KP → EP	0,177	0,178	0,05	3,539	0,000	Didukung

Keterangan: * p , 0,1; ** p , 0,05 *** p , 0,01

Sumber: Hasil Pengolahan data menggunakan *SmartPLS*

4.6 Uji Hipotesis

4.5.1 Hipotesis 1a: Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Layanan dan Kepuasan Pengguna tidak memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan oleh p-value tercatat sebesar 0,704, menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Layanan tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis pertama (H1a) yang menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis *Game* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan kepuasan pengguna tidak dapat diterima.

Hasil tidak signifikan tersebut dapat terjadi dikarenakan ketidakrelevan dengan pengalaman permainan, missal dalam konteks *Game* simulasi bisnis tertentu, aspek-aspek yang berkaitan dengan kualitas layanan tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap pengalaman pengguna atau kepuasan mereka. Ini bisa disebabkan oleh fokus utama permainan yang lebih ditentukan oleh elemen-elemen lain seperti *Gameplay*, grafis, atau fitur khusus tertentu. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan kualitas layanan memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna yakni memiliki pengaruh negatif.

4.5.2 Hipotesis 1b: Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Layanan dan Niat Menggunakan Kembali memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,105, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,046, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Layanan berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali. Oleh karena itu, hipotesis kedua (H1b) yang menyatakan bahwa Kualitas Layanan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat Menggunakan Kembali dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan bahwa kualitas layanan yang baik dalam konteks *Game* simulasi bisnis dapat menciptakan pengalaman positif bagi pengguna. Ketika pengguna merasakan kualitas layanan yang baik, hal ini dapat menjadi pendorong atau motivasi positif bagi mereka untuk kembali menggunakan *Game* simulasi bisnis tersebut. Pengguna cenderung memiliki niat untuk melanjutkan atau memperpanjang interaksi mereka dengan *Game*. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan kualitas layanan memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan kembali yakni memiliki pengaruh negatif.

4.5.3 Hipotesis 1c: Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Layanan dan Kemudahan Pengguna memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,158, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,002, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Layanan berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis kedua (H1b) yang menyatakan bahwa kualitas layanan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kemudahan Pengguna dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan bahwa kualitas layanan yang baik dalam konteks *Game* simulasi bisnis dapat menciptakan pengalaman positif bagi pengguna. Kualitas layanan yang positif juga mencakup kemampuan untuk merespons dan menyelesaikan masalah pengguna dengan cepat. Jika pengguna mengalami kesulitan atau pertanyaan, dukungan yang efektif dapat memberikan solusi dengan cepat, meningkatkan kemudahan penggunaan secara keseluruhan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama & Suputra, 2019) persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik.

4.5.4 Hipotesis 2a: Indikator Kualitas Sistem Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Sistem dan Kepuasan Pengguna memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,193, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Sistem berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis keempat (H2a) yang menyatakan bahwa Kualitas Sistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kepuasan Pengguna dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan bahwa kualitas sistem yang baik dalam *Game* simulasi bisnis dapat mencakup kinerja yang optimal, termasuk waktu respons yang cepat, minimnya lag atau gangguan teknis, dan kestabilan selama penggunaan. Kinerja yang baik akan meningkatkan pengalaman pengguna dan menyebabkan kepuasan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karena pada penelitian yang mereka lakukan kualitas sistem memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna yakni memiliki pengaruh positif.

4.5.5 Hipotesis 2b: Indikator Kualitas Sistem Berpengaruh Terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Sistem dan Niat Menggunakan Kembali memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,159, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,009, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Sistem berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali. Oleh karena itu, hipotesis kelima (H2b) yang menyatakan bahwa Kualitas Sistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat Menggunakan Kembali dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan kualitas sistem yang baik dalam *Game* simulasi bisnis

menciptakan pengalaman positif bagi pengguna. Jika pengguna merasakan bahwa sistem berfungsi dengan baik, tanpa masalah teknis atau hambatan, hal ini dapat menjadi motivasi positif untuk kembali menggunakan *Game* tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan kualitas sistem memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan kembali yakni memiliki pengaruh positif.

4.5.6 Hipotesis 2c: Indikator Kualitas Sistem Berpengaruh Terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Sistem dan Kemudahan Pengguna memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,152, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,006, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Sistem berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis keenam (H2c) yang menyatakan bahwa Kualitas Sistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kemudahan Pengguna dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan kualitas sistem yang baik dalam *Game* simulasi bisnis menciptakan pengalaman positif bagi pengguna. Jika pengguna merasakan bahwa sistem berfungsi dengan baik, tanpa masalah teknis atau hambatan,

hal ini dapat menjadi motivasi positif untuk kembali menggunakan *Game* tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zulfiqar et al., 2021) karna pada penelitian yang mereka lakukan menyatakan bahwa kualitas sistem berdampak positif terhadap kebahagiaan pengguna, yang pada gilirannya meningkatkan niat pengguna untuk menggunakan kembali, belajar, dan berinvestasi,

4.5.7 Hipotesis 3a: Indikator Kualitas Informasi Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Informasi dan Kepuasan Pengguna memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,275, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Informasi berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis tujuh (H3a) yang menyatakan bahwa Kualitas Informasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kepuasan Pengguna dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan kualitas informasi yang baik dalam *Game* simulasi bisnis mencakup penyediaan informasi yang relevan dan berguna bagi pengguna. Jika informasi yang disediakan membantu pengguna dalam memahami aturan permainan, strategi, atau perkembangan dalam permainan, hal ini

dapat meningkatkan tingkat kepuasan. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan kualitas informasi memiliki pengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna.

4.5.8 Hipotesis 3b: Indikator Kualitas Informasi Berpengaruh Terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Informasi dan Niat Menggunakan Kembali tidak memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan oleh p-value tercatat sebesar 0,139, menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Informasi tidak berpengaruh terhadap Niat Menggunakan Kembali. Oleh karena itu, hipotesis kedepalan (H4a) yang menyatakan bahwa Kualitas Informasi tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat Menggunakan Kembali tidak dapat diterima.

Hasil tidak signifikan tersebut dapat terjadi dikarenakan pengguna yang sudah memiliki pengetahuan yang cukup atau pengalaman yang memadai dengan permainan sehingga informasi tambahan tidak lagi menjadi faktor yang signifikan dalam menentukan niat mereka untuk bermain ulang. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka

lakukan kualitas layanan memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan kembali yakni memiliki pengaruh negatif.

4.5.9 Hipotesis 3c: Indikator Kualitas Informasi Berpengaruh Terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kualitas Informasi dan Kemudahan Pengguna memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,206, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kualitas Informasi berpengaruh positif terhadap Kemudahan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis kesembilan (H3c) yang menyatakan bahwa Kualitas Informasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kemudahan Pengguna dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan panduan yang jelas, dimana kualitas informasi yang baik dapat mencakup panduan atau instruksi yang jelas dan mudah dipahami. Informasi ini dapat membantu pengguna dalam memahami aturan permainan, strategi, atau tugas tertentu, sehingga meningkatkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asyifa, 2020) karna pada penelitian tersebut menemukan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian online. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa kemudahan penggunaan dan

kepercayaan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan pembelian online.

4.5.10 Hipotesis 4a: Indikator Kesesuaian Model Realitas Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kesesuaian Model Realitas dan Kepuasan Pengguna memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,367, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kesesuaian Model Realitas berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna. Oleh karena itu, hipotesis kesepuluh (H4a) yang menyatakan bahwa Kesesuaian Model Realitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kepuasan Pengguna dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan jika model realitas mencerminkan situasi bisnis dengan baik, pengguna dapat lebih mudah memahami tantangan, keputusan, dan skenario yang mereka hadapi dalam permainan. Ini memberikan nuansa kepuasan karena mereka dapat menerapkan pengetahuan bisnis mereka secara efektif. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan

Kesesuaian Model Realitas memiliki pengaruh terhadap Kepuasan Pengguna yakni memiliki pengaruh positif.

4.5.11 Hipotesis 4b: Indikator Kesesuaian Model Realitas Berpengaruh Terhadap Niat Menggunakan Kembali *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kesesuaian Model Realitas dan Niat Menggunakan Kembali memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,367, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kesesuaian Model Realitas berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan Kembali. Oleh karena itu, hipotesis kesebelas (H4b) yang menyatakan bahwa Kesesuaian Model Realitas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Niat Menggunakan Kembali dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan model realitas yang sesuai dapat menciptakan pengalaman bermain yang positif dan lebih mendalam. Pengguna yang merasa terlibat dalam lingkungan permainan yang realistis cenderung memiliki niat yang lebih kuat untuk kembali menggunakan *Game* tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan Kesesuaian Model Realitas memiliki

pengaruh terhadap Niat Menggunakan Kembali yakni memiliki pengaruh positif.

4.5.12 Hipotesis 4c: Indikator Kesesuaian Model Realitas Berpengaruh Terhadap Kemudahan Pengguna *Game* Simulasi Bisnis

Hasil yang disajikan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kesesuaian Model Realitas dan Kemudahan Pengguna tidak memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan oleh p-value tercatat sebesar 0,704, menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa Kesesuaian Model Realitas tidak berpengaruh terhadap Kemudahan Pengguna. Oleh karena itu, keduaabelas (H4c) yang menyatakan bahwa Kesesuaian Model Realitas tidak mempunyai pengaruh yang signifikan Kemudahan Pengguna tidak dapat diterima.

Hasil tidak signifikan tersebut dapat terjadi dikarenakan kesesuaian yang tidak terpahami oleh pengguna. Meskipun model realitas dapat sesuai dengan dunia bisnis, pengguna mungkin tidak dapat mengidentifikasi atau memahami kesesuaian tersebut. Jika pengguna tidak dapat mengaitkan model dengan pengalaman bisnis nyata, hal ini dapat mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hikmatyar, 2015), menyoroti peran penting kesesuaian model *Game* dengan kebutuhan dan preferensi pengguna dalam menentukan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Dalam

penelitian tersebut menunjukkan bahwa kesesuaian model realitas dalam *Game* simulasi bisnis dapat mempengaruhi kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna secara signifikan.

4.5.13 Hipotesis 5: Indikator Kepuasan Pengguna Berpengaruh Terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

Hasil yang disajikan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kepuasan Pengguna dan Efektivitas Pembelajaran memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,278, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kepuasan Pengguna berpengaruh positif terhadap Efektivitas Pembelajaran. Oleh karena itu, hipotesis ketigabelas (H5) yang menyatakan bahwa Kepuasan Pengguna mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan bahwa kepuasan pengguna dengan sistem dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk belajar. Jika pengguna merasa nyaman dan puas dengan antarmuka serta fungsionalitas ERP, mereka cenderung lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan Kepuasan Pengguna

memilik pengaruh terhadap Efektivitas Pembelajaran yakni memiliki pengaruh positif.

4.5.14 Hipotesis 6: Indikator Niat Menggunakan Kembali Berpengaruh Terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Niat Menggunakan Kembali dan Efektivitas Pembelajaran memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,325, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Niat Menggunakan Kembali berpengaruh positif terhadap Efektivitas Pembelajaran. Oleh karena itu, hipotesis keempatbelas (H5) yang menyatakan bahwa Niat Menggunakan Kembali mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan bahwa niat untuk terus menggunakan ERP mencerminkan keinginan untuk memperdalam pemahaman pengguna terhadap sistem. Melalui penggunaan berkelanjutan, mereka dapat terus memperbarui pengetahuan mereka, menghadapi tantangan baru, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara berkelanjutan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan Niat Menggunakan Kembali memilik

pengaruh terhadap Efektivitas Pembelajaran yakni memiliki pengaruh positif.

4.5.15 Hipotesis 7: Indikator Kemudahan Pengguna Berpengaruh Terhadap Efektivitas Pembelajaran ERP

Hasil yang disajikan pada table 4.9 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Kemudahan Pengguna dan Efektivitas Pembelajaran memiliki pengaruh. Hal ini ditunjukkan dengan tanda positif sampel asli sebesar 0,177, sehingga sesuai dengan arah hipotesis. P-value tercatat sebesar 0,000, menunjukkan nilai yang lebih rendah dari tingkat signifikansi sebesar 0,05. Lalu, dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Pengguna berpengaruh positif terhadap Efektivitas Pembelajaran. Oleh karena itu, hipotesis kelimabelas (H5) yang menyatakan bahwa Kemudahan Pengguna mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran dapat diterima.

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif ini mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan ERP memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menggunakan fitur-fitur pembelajaran yang disediakan. Jika fitur-fitur tersebut dapat diakses dan digunakan tanpa kesulitan, pengguna lebih cenderung untuk menggali lebih dalam ke dalam materi pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wei et al., 2022), karna pada penelitian yang mereka lakukan Kemudahan Pengguna

memilik pengaruh terhadap Efektivitas Pembelajaran yakni memiliki pengaruh positif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa antara variabel kualitas sistem, kualitas informasi, dan kesesuaian model realitas berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna *Game* simulasi bisnis, sedangkan kualitas layanan tidak berpengaruh pada kepuasan pengguna *Game* simulasi bisnis.
2. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa antara variabel kualitas layanan, kualitas sistem, dan kesesuaian model realitas berpengaruh positif terhadap niat menggunakan kembali *Game* simulasi bisnis, sedangkan kualitas informasi tidak berpengaruh pada niat menggunakan kembali *Game* simulasi bisnis.
3. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa antara variabel kualitas layanan, kualitas sistem, kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kemudahan pengguna *Game* simulasi bisnis, sedangkan kesesuaian model realitas tidak berpengaruh pada kemudahan pengguna *Game* simulasi bisnis.
4. Pengujian hipotesis dalam penelitian membuktikan bahwa antara variabel kepuasan pengguna, niat menggunakan kembali, dan kemudahan pengguna berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran ERP.

5.2 KETERBATASAN

Beberapa keterbatasan yang mempengaruhi penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada mahasiswa manajemen yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP dan telah mengikuti simulasi internal *Game* simulasi bisnis di kelas ERP.
2. Sampel penelitian terbatas pada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia yang telah menyelesaikan mata kuliah ERP dan memiliki pengalaman bermain *Game* simulais bisnis, sehingga menemui kesulitan dalam mencari responden.

5.3 SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Untuk penelitian pada masa berikutnya diharapkan mengganti dan menambah jumlah objek penelitian.
2. Untuk penelitian pada masa berikutnya diharapkan mengganti atau menambahkan vairabel intervening.
3. Untuk penelitian pada masa berikutnya dapat mengembangkan teori *The Information System (IS) Success Model*
4. Untuk penelitian pada masa berikutnya diharapkan dapat menggunakan waktu sebaik-baiknya dalam melakukan penelitian.

5.4 IMPLIKASI

Temuan penelitian ini mempunyai implikasi terhadap bagaimana institusi pendidikan harus menerapkan taktik permainan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Siswa dapat mendapatkan informasi dan pengetahuan dengan lebih baik ketika pembelajaran dibuat menyenangkan, yang mengarah pada pemahaman yang lebih dalam. Melalui penggunaan simulasi permainan, hal ini kemudian dapat menjadi dasar untuk mengajar siswa bagaimana menangani skenario dunia nyata.

Penggunaan pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa dan menyebabkan perubahan perilaku pada diri mereka. Tujuannya adalah untuk menginspirasi siswa untuk memulai bisnis mereka sendiri dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh, sehingga memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat dan dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu'a, A. R., & Wasiyanti, S. (2019). Pengukuran Kualitas E-Commerce Shopee Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 143–148. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6357>
- Afira, N., & Yuliati, E. (2019). Factors Affecting Reuse Intention on Mobile Shopping Application. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 0(5), 551. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2019i5.6429>
- Alvianto, M. N. H., Adam, N. P., Sodik, I. A., Sedyono, E., & Widodo, A. P. (2022). Dampak Dan Faktor Kesuksesan Penerapan *Enterprise Resource Planning* Terhadap Kinerja Organisasi: Systematic Literature Review. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 7(3), 172–180. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v7i3.2021.172-180>
- Asyifa, N. N. (2020). Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas informasi, Kualitas Layanan Dan Kemudahan Pengguna Terhadap Kepuasan Pengguna sistem informasi Akademik Mahasiswa (SIAM) Universitas Brawijaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 10–27. <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/7184>
- Buil, I., Catalán, S., & Martínez, E. (2020). Understanding applicants' reactions to gamified recruitment. *Journal of Business Research*, 110(May 2019), 41–50. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.12.041>
- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (1992). Information systems success: The quest for the dependent variable. *Information Systems Research*, 3(1), 60–95. <https://doi.org/10.1287/isre.3.1.60>
- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2004). Measuring e-commerce success: Applying the DeLone and McLean Information Systems Success Model. *International Journal of Electronic Commerce*, 9(1), 31–47. <https://doi.org/10.1080/10864415.2004.11044317>
- Elfarmawi, W. (2019). Challenges Affecting the Implementation of *Enterprise Resource Planning* (ERP) System: An Analysis. *Journal of Systems Integration*, 10(3), 35–43. <https://doi.org/10.20470/jsi.v10i3.378>
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Jurnal Manajemen STEI Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3 (2)(02), 2442–4080. www.bi.go.id/id/statistik
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850.

<https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1334>

- Febrianto, T., Soediantono, D., Staf, S., Tni, K., & Laut, A. (2022). *Enterprise Resource Planning (ERP) and Implementation Suggestion to the Defense Industry: A Literature Review*. In *Journal of Industrial Engineering & Management Research* (Vol. 3, Issue 3). <http://www.jiemar.org>
- Ghozali, I., & Latan, H. J. S. B. P. . (2021). Partial Least Square: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris. In *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–77.
- Jeyaraj, A. (2020). DeLone & McLean models of information system success: Critical meta-review and research directions. *International Journal of Information Management*, 54(April), 102139. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102139>
- Kotler, P. (2019). *Manajemen Pemasaran* (Edisi Mile). Jakarta: Prenhalindo.
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 6(1), 19–29. <https://doi.org/10.9744/jmp.6.1.19-29>
- Lestari, I., Suryana, A. T., & Hermawan, A. H. (2022). Manajemen Pembelajaran Berbasis E-Learning Hubungannya Dengan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 7(1), 53–62. <https://doi.org/10.15575/isema.v7i1.14677>
- McDonald, D., Crandall, K., & Bartholomew, K. (2019). Teaching C# Using Xamarin and Android Tablets. *J. Comput. Sci. Coll.*, 35(2), 110–117.
- Mohd Yatim, S., Goh, C. F., & Mohamad, R. Z. (2018). Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students. *International Journal of Learning and Development*, 8(2), 61. <https://doi.org/10.5296/ijld.v8i2.13073>
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 27, 927. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- Septianita, Wi., Agus Winarno, W., & Arif, A. (2014). Pengaruh Kualitas Sistem , Kualitas Informasi , Kualitas Pelayanan Rail Ticketing System (RTS) Terhadap Kepuasan Pengguna (Studi Empiris Pada PT . Kereta Api Indonesia (Persero) DAOP 9 Jember). 1(1), 53–56.
- Shim, M., & Jo, H. S. (2020). What quality factors matter in enhancing the

- perceived benefits of online health information sites? Application of the updated DeLone and McLean Information Systems Success Model. *International Journal of Medical Informatics*, 137(September 2019), 104093. <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2020.104093>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Tarofder, A. K., Nikhashemi, S. R., Azam, S. M. F., Selvantharan, P., & Haque, A. (2016). The mediating influence of service failure explanation on customer repurchase intention through customers satisfaction. *International Journal of Quality and Service Sciences*, 8(4), 516–535. <https://doi.org/10.1108/IJQSS-04-2015-0044>
- Tulodo, B. A. R., & Solichin, A. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan (Studi Kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.). *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 10(1), 25–43.
- Wei, C. L., Wang, Y. M., Lin, H. H., Wang, Y. S., & Huang, J. L. (2022). Developing and validating a business simulation systems success model in the context of management education. *International Journal of Management Education*, 20(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100634>
- Yakub. (2012). Pengaruh Kualitas Sistem dan Kualitas Informasi terhadap Kepuasan Pengguna di PT. PLN (Persero) Area Malang. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 6(1), 9.
- Yang, Q., Zhang, Y., & Lin, Y. (2022). Study on the Influence Mechanism of Virtual Simulation Game Learning Experience on Student Engagement and Entrepreneurial Skill Development. *Frontiers in Psychology*, 12(January), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.772157>
- Zulfiqar, S., Al-Reshidi, H. A., Al Moteri, M. A., Feroz, H. M. B., Yahya, N., & Al-Rahmi, W. M. (2021). Understanding and predicting students' entrepreneurial intention through business simulation games: A perspective of covid-19. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–27. <https://doi.org/10.3390/su13041838>
- Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz Chandia, K., & Khan, M. K. (2019). An Analysis of Influence of Business Simulation Games on Business School Students' Attitude and Intention Toward Entrepreneurial Activities. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 106–130. <https://doi.org/10.1177/0735633117746746>

LAMPIRAN 1

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan saya Farah Amalia Putri, mahasiswa tingkat akhir jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII Yogyakarta, saat ini saya sedang melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh *Game* Simulasi Bisnis Terhadap Efektivitas Pembelajaran"

Sehubungan dengan maksud tersebut, ditengah kesibukan anda, saya mohon ketersediaan waktu anda untuk mengisi kuesioner ini sekitar 5 menit. Tidak ada jawaban benar atau salah untuk setiap pernyataan, yang diharapkan adalah jawaban yang sesuai dengan kondisi yang anda alami.

Kriteria responden :

1. Mahasiswa/i Manajemen Angkatan 2020 & 2021 FBE UII
2. Telah menyelesaikan mata kuliah ERP

Link Kuesioner :

bit.ly/SkripsiFarahAmaliaPutri

Bagi 10 responden pertama dan 5 responden acak akan mendapatkan rewards berupa shopeepay dari peneliti

Terima kasih atas kesediaan Anda untuk mengisi kuesioner ini.

Wassalamualaikum Wr. wb.

Identitas Responden

Nama/Inisial :

Jenis Kelamin :

Angkatan :

Sudah mengambil mata kuliah ERP :

Sudah pernah mengikuti simulasi kompetisi internal ERP :

Suka bermain *Game* :

Bisa mengoperasikan komputer :

Nilai matkul ERP :

Pengukuran

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

ATS = Agak Tidak Setuju

AS = Agak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Kualitas Layanan (KL)

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	KL1: Pengguna merasa aman dalam mengakses/mengirim data melalui sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis						
2.	KL2: Sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis tanggap dalam merespon segala bentuk keluhan pengguna						
3.	KL3: Sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis memahami kebutuhan pengguna						
4.	KL4: Sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis tanggap dalam merespon segala bentuk keluhan pengguna						

Kualitas Sistem

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	KS1: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini termasuk ramah pengguna						

2.	KS2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini termasuk mudah digunakan dan mudah diakses						
3.	KS3: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memiliki efisiensi yang tinggi						
4.	KS4: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memiliki keandalan yang tinggi dan bebas kesalahan						

Kualitas Informasi

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	KI1: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memberikan informasi tepat yang saya butuhkan.						
2.	KI2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memberi saya informasi yang cukup.						
3.	KI3: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memberikan informasi terkini.						

Kesesuaian Model Realitas

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	KMR1: Saya merasa puas dengan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.						
2.	KMR2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memenuhi harapan saya.						
3.	KMR3: Secara keseluruhan, saya puas dengan produk/layanan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.						

Kepuasan Pengguna

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	KG1: Saya puas dengan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.						
2.	KG2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini memenuhi harapan saya.						
3.	KG3: Secara keseluruhan, saya puas dengan produk/layanan <i>Game</i> Simulasi Bisnis ini.						

Niat Menggunakan Kembali

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	NMK1: Saya akan menggunakan kembali <i>Game Simulasi Bisnis</i> ini di masa depan.						
2.	NMK2: Dengan asumsi saya perlu menggunakan <i>Game Simulasi Bisnis</i> , saya bermaksud menggunakan kembali <i>Game Simulasi Bisnis</i> ini.						
3.	NMK3: Saya akan terus menggunakan <i>Game Simulasi Bisnis</i> ini di masa depan.						

Kemudahan Pengguna

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	KP1: Saya merasa mudah ketika menggunakan sistem <i>Game Simulasi Bisnis</i> .						

2.	KP2: Interaksi dengan sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis mudah saya pahami.						
3.	KP3: Mudah bagi saya mengingat bagaimana cara menggunakan sistem <i>Game</i> Simulasi Bisnis.						

Efektivitas Pembelajaran

No.	Pernyataan	STS	TS	ATS	S	S	SS
1.	EP1: <i>Game</i> Simulasi Bisnis Ini membantu saya mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru.						
2.	E2: <i>Game</i> Simulasi Bisnis Ini dapat membantu motivasi belajar.						
3.	EP3: <i>Game</i> Simulasi Bisnis Ini dapat membantu efisiensi pembelajaran.						

LAMPIRAN 2

HASIL KUESIONER RESPONDEN

K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	N	N	N	K	K	K	E	E	E	
L	L	L	L	S	S	S	S	I	I	I	M	M	M	G	G	G	M	M	M	P	P	P	P	P	P	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	R	R	R	1	2	3	K	K	K	1	2	3	1	2	3	
5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2		4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	
6	6	6	6	6	5	6	5	4	5	5	3	6	6	5	6	6	6	6	6	4	4	4	4	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	6	5	5	5	4	5	5	5
5	3	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3
6	6	6	6	6	6	6	4	5	4	5	4	3	4	6	6	6	6	6	6	5	4	4	6	6	6	
5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	
3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	6	3	6	3	5	3	5	5	6	4	6	6	5	4	4	6	6	6	3	6	4	6	5	6	
5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	6	5	5	6	4	4	6	5	5	6	5	6	5	6	5	5	5	6	5	6	5	5	5	6	
5	5	5	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	6	

6	6	6	6	5	5	4	3	5	5	5	4	6	5	5	5	5	3	2	2	3	3	3	6	5	5
4	6	6	6	6	5	6	4	4	5	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	6
6	5	5	5	5	4	6	6	3	5	5	5	6	6	5	6	5	3	3	3	5	4	3	6	6	6
3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4
4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	5	5	6
4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	3	5	4	5
5	4	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	4	6	5	5	4	5	4	5	5	4	5	6	5
5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	4	5	4	5	5	5	6	6	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
2	4	5	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	6	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4
3	3	5	6	6	6	5	1	5	5	5	6	5	5	6	6	6	3	1	2	4	4	6	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	6	6	4	4	3	5	5	6	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	6	5	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4
5	4	6	4	5	6	6	5	6	4	6	4	6	6	6	4	5	6	6	6	4	5	6	6	6	6
5	5	6	6	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	6	4	6	5	4	4	5	5	5	6	4	5	5	6	6	5
4	4	5	6	4	3	3	4	3	3	3	5	4	4	3	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4

4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	6	4	6	4	5	5	6	6	5	6	6	6
5	5	5	5	4	3	5	3	4	5	6	4	5	6	5	5	5	5	5	5	4	4	6	5	5	6	
5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	3	6	6	6	
6	6	5	5	5	5	6	4	5	5	4	4	6	6	5	5	5	4	4	4	5	5	4	6	5	6	
5	3	3	4	5	5	4	1	3	3	3	3	3	5	5	4	3	3	2	3	5	3	4	3	4	4	3
6	5	4	4	6	5	5	5	4	6	6	4	6	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	
4	5	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	1	1	1	1	2	2	3	2	3	
5	5	5	6	6	5	5	5	5	4	5	5	6	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	5	3	4	
5	6	5	5	4	6	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	4	6	2	2	4	5	5	5	6	6	6
4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5
4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	3	4	6	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	6	6	5
4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
6	5	5	6	6	6	6	6	6	4	5	4	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	4	5	6	5	
6	6	3	3	3	1	1	5	6	6	6	1	6	6	6	6	5	1	1	1	1	1	3	6	6	1	
5	5	5	5	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	5	6	6	6	
6	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	6	6	6	
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	
6	3	4	5	6	6	4	2	4	5	4	4	5	5	2	2	3	3	3	2	4	4	4	5	5	5	
6	3	4	5	6	6	4	2	4	5	4	4	5	5	2	2	3	3	3	2	4	4	4	5	5	5	
4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
5	5	6	5	4	5	5	4	5	5	4	4	6	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	6	6	6	

5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	4	6	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	6	6	5	
6	5	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	
4	4	4	3	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	
5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	4	4	6	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	
6	6	6	6	6	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	
5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	6	
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	2	4	4	3	5	4	3	4	3	4	4	4	5	3	2	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
6	5	4	3	6	6	6	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	6	6	3	5	6	4	5	5	5	
4	5	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	4	2	3	3	5	5	3	3	3	5	
6	5	5	3	6	6	6	5	6	6	6	4	6	5	6	6	6	5	5	5	4	4	5	6	6	6	
5	6	5	4	5	5	5	6	6	4	5	5	6	6	6	4	5	3	4	5	4	4	5	6	6	6	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	
6	5	6	5	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	
5	5	5	5	5	5	5	4	4	6	5	5	5	5	5	4	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
3	3	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	

6	5	4	5	6	4	6	2	4	6	6	3	5	6	3	4	5	3	3	3	4	5	4	5	6	6	
5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	5	5	5	
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	1	6	1	1	6	6	6	1	1	1	6	6	1	6	6	6	
5	3	6	2	5	5	4	5	5	4	3	5	5	3	6	5	4	5	6	4	5	6	4	5	4	6	
6	3	4	3	6	3	5	4	4	5	4	5	6	5	5	6	6	5	5	4	6	4	5	5	4	6	
3	4	3	5	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	6
5	5	6	6	6	6	5	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	
5	5	6	5	5	5	6	5	5	6	5	6	5	5	6	5	5	5	6	5	6	5	5	5	6	5	
5	5	6	6	6	6	5	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	
6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	5	5	6	5	5	4	5	6	5	4	6	5	5	5	
4	5	4	5	5	4	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	
5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	5	5	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	
6	5	6	4	4	6	5	4	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	5	6	5	4	5	
4	5	6	6	5	4	4	5	4	5	6	4	5	6	6	6	5	4	5	6	6	6	5	5	6	4	
4	5	6	6	5	4	4	5	4	5	6	6	5	4	4	5	6	6	5	4	6	5	5	6	4	6	
4	5	6	4	5	6	6	5	6	4	5	6	5	4	4	5	6	5	6	4	4	5	6	5	5	6	
4	5	6	6	6	5	4	5	4	5	6	5	4	6	6	5	4	6	4	5	4	5	6	5	6	4	
5	6	4	6	4	5	6	5	4	5	6	6	5	6	6	5	4	4	5	6	5	6	6	4	5	6	
5	6	4	6	5	4	6	6	5	6	6	5	4	6	4	5	6	6	5	6	5	4	6	6	5	6	
6	6	6	5	5	4	6	6	4	5	6	4	5	6	6	5	4	6	5	5	5	5	4	6	5	5	
5	6	6	6	6	6	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	

4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	6	5
5	6	5	5	6	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	6	5	5	6	5
6	5	4	4	5	5	5	5	6	6	6	5	5	4	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	5	4	6	6	6	4	5	5	6	6	6	6	5	5
5	4	4	4	6	6	6	5	6	6	6	4	4	3	5	5	6	5	5	5	6	6	6	5	5	5
5	5	6	4	4	6	6	5	5	5	5	5	5	4	6	6	6	6	5	4	5	5	5	5	5	5
5	5	5	6	5	5	5	5	6	4	4	5	5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	5	5	5
3	4	3	4	4	3	4	3	5	5	5	4	5	5	6	3	6	5	5	5	6	6	6	2	4	4
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	5	5	6	6	6	5	6	5	5	5	5	4	4	4
6	5	4	4	6	6	6	6	4	5	5	6	5	4	4	5	6	5	5	5	5	6	6	4	4	5
5	5	6	6	4	4	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	5
5	5	5	5	4	5	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	4
4	4	5	5	6	6	6	6	4	4	6	6	5	4	1	1	3	4	4	6	3	4	6	3	5	3
3	3	4	4	3	2	2	1	3	4	5	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	5	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5	6	5	5	5	4	4	6	6	6	4	4	4	6	6	5
4	5	5	6	6	3	4	2	4	5	3	6	4	5	3	5	5	6	5	6	4	5	4	5	5	5
6	4	5	3	4	5	4	6	2	6	5	5	5	3	4	5	6	6	4	6	4	4	4	6	6	6
6	4	5	4	4	6	4	6	5	6	4	4	5	4	5	5	6	6	3	3	4	3	4	6	6	6
6	5	5	5	4	5	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	4	4	4	4	3	3	3	3
6	6	5	4	4	6	4	6	6	4	4	4	5	5	6	5	6	3	5	5	4	5	4	3	4	4

6	6	5	6	4	4	6	6	5	5	5	5	5	4	6	3	6	4	5	5	3	5	5	4	5	5
6	5	6	5	4	4	3	6	3	4	4	4	5	4	6	4	6	5	3	6	4	4	5	5	3	5
6	3	6	5	4	3	5	6	4	5	5	5	3	4	6	5	6	5	4	6	5	4	4	5	4	6
6	4	5	4	4	6	6	6	2	4	4	4	4	4	6	5	3	6	5	6	5	4	4	6	5	6
6	4	5	3	4	6	5	6	2	6	5	5	5	4	3	5	4	6	5	6	4	4	4	6	5	6
6	4	4	3	4	5	4	6	2	6	4	4	5	4	4	5	5	6	4	6	4	4	4	6	6	6
5	5	5	6	6	4	4	4	5	5	5	6	6	4	5	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6
5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6
5	4	6	4	5	6	5	6	5	4	6	4	5	6	4	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6
5	5	6	6	5	5	4	5	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	6
5	5	6	6	6	6	4	6	5	5	6	6	6	6	4	6	6	5	3	4	5	5	5	4	3	6
4	4	5	6	4	3	5	3	4	4	5	6	4	3	5	3	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6
4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5
6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5
5	3	3	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	6	5	6	5	6	5	4	4	6	5	5	5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	6
5	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	6
4	5	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	6
5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5

4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	5
5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6
4	6	5	3	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	6	
5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	6
4	4	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	5
4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5
5	6	2	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	4
4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	4	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4
4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	5
4	2	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	5
5	4	5	3	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	5	6	6	6	5	6	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	5	5	5	5	4	6	6	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6
4	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6
4	5	5	6	6	4	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	6
5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	6	6	4	4	4	5	6	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
5	4	5	6	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	4
4	5	6	6	4	6	5	5	5	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	4
4	6	6	6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5

5	6	5	6	5	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6
4	5	6	6	5	6	6	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	5	
5	4	6	6	5	5	6	6	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	
4	4	5	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	6		
4	6	6	6	6	4	5	5	6	6	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	6	
5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	5	
4	4	5	6	6	4	4	4	6	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	5	
5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	
4	2	6	6	5	4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	
4	4	5	6	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	
5	5	5	6	6	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	6	
4	5	4	6	5	5	6	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	
5	4	5	6	6	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	6	
4	5	4	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	
4	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	6
5	6	4	6	5	5	4	4	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	5	
4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	4	5	5	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	5	
5	4	5	6	4	6	6	6	6	6	5	3	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4	
4	4	6	6	6	5	6	6	4	4	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	4	
4	6	6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
5	6	5	6	6	6	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
4	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	

5	6	6	6	4	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	2	5	6	6	6	5	5	4	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	4	6	6	6	5	4	4	4	6	5	5	4	5	5	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	6	6	6	6	5	5	5	6	5	3	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
4	5	5	6	6	6	4	4	4	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	5	6	6	6	6	5
5	4	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4
4	5	4	6	6	6	4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	5	6	6	6	6	4
4	6	5	6	6	6	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	4	4	6	6	4	4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	5	6	6	6	6	6
4	4	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6
4	6	5	6	6	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	4	6	6	6	6	6
5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	4	6	6	6	6	5
4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	4	4	6	6	6	5	6	6	6	6	5
5	6	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4
4	2	6	6	6	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	6	6	6	5	6	6	6	6	4
4	4	6	6	6	5	3	4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	5	4	6	5	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	5	6	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	5	5	6	6	4	4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	5	6	6	6	6	6
4	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6

4	5	6	6	6	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	4	6	6	6	6	6
5	5	6	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	5
4	5	4	6	5	6	6	6	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	4	
4	4	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	6	4	
4	5	4	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	6	6	6	6	5	
5	6	4	6	6	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5		
5	5	6	6	5	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	6	5	6	
4	4	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	6	6	
4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	6	
5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	
4	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	5
5	4	6	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	4	4	
4	6	6	6	6	5	3	4	5	5	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	6	5	4	
4	2	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	6
5	4	6	6	6	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	6	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	6	
5	6	4	6	6	4	4	4	4	6	5	3	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	5
4	6	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	6
4	6	6	6	6	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6

4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
4	6	5	6	6	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	6	6	6	6	6	6	5	6	4	
4	6	6	6	6	5	3	4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	4	
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	6	5	5	4	5	5	4	5	5	
4	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	4	5	5	5	4	3	
5	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	
4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
4	6	5	6	6	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	4	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	6	4	6	6	5	3	4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	6	6	6	6	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	6	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
4	6	6	6	6	5	5	4	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
4	6	6	6	6	5	3	4	5	5	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6
5	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	6	6	6	6	4	4	4	4	6	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	5	6	6	5	5	5	5	6	6	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

4	6	4	6	6	4	4	4	4	6	6	5	5	5	5	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	6	4	6	6	5	5	5	5	6	6	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	6	6	6	6	4	4	4	4	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	6	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	6	5	6	6	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	6	6	6	5	3	4	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	6	4	6	6	4	4	4	4	6	5	6	4	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	6	6	6	6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	6	5	6	6	4	4	4	4	6	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	5	4	6	6	6	6	6	6	6	4	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	6	6	6	5	5	5	5	5	6	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	6	6	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	4	6	6	5	3	4	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	5	5	6	5	6	6	5	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6
4	5	6	5	5	6	5	5	5	6	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	5	6	5	5	6	6	5	6	6	6
4	6	6	6	5	5	5	6	6	5	6	4	5	6	6	5	6	5	6	6	6	5	5	4	6	6	6	6	6	6	6

5	6	6	6	6	6	5	6	5	5	6	6	6	6	4	4	6	5	5	6	5	6	5	5	6	6	
4	6	4	5	5	6	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
5	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	
4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	5	6	6	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
5	5	6	6	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	
5	5	6	6	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	
5	5	6	6	5	4	4	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	4	6	5	5	4	5	4	5	5	
5	5	6	6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	4	5	4	5	5
5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	
5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6	
5	5	6	5	5	5	5	4	6	3	6	4	5	5	3	5	5	4	5	5	6	5	6	5	5	6	

5	5	6	4	4	4	5	4	6	4	6	5	3	6	4	4	5	5	3	5	6	5	6	5	5	6
5	5	6	5	5	5	3	4	6	5	6	5	4	6	5	4	4	5	4	6	6	5	6	5	5	6
5	5	6	4	4	4	4	4	6	5	3	6	5	6	5	4	4	6	5	6	6	5	6	5	5	6
5	5	6	6	5	5	5	4	3	5	4	6	5	6	4	4	4	6	5	6	6	5	6	5	5	6
5	5	6	6	4	4	5	4	4	5	5	6	4	6	4	4	4	6	6	6	6	5	6	5	5	5
5	6	6	5	5	6	6	4	5	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	6
5	6	6	5	5	5	5	5	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	5	5	6	6
5	5	6	4	4	5	4	5	5	4	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	5
5	5	6	4	6	4	5	6	4	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	6	5	5	6
5	3	6	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	6	6	5	5	5	5	6
5	6	6	5	6	6	6	6	4	6	6	5	3	4	5	5	5	4	3	6	6	5	6	5	5	6
5	5	5	4	5	6	4	3	5	3	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	5	6	5	5	6
5	3	5	6	6	5	6	5	6	6	6	3	3	3	4	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	6
6	5	3	6	4	4	4	6	5	6	4	5	5	5	5	5	3	6	3	6	6	6	5	4	5	5
6	5	6	5	6	4	6	6	6	6	4	5	5	5	5	5	3	6	3	6	6	6	5	4	6	5
6	5	5	5	6	4	6	5	6	6	4	5	6	5	5	5	3	6	3	5	5	6	5	4	6	5
6	5	3	3	5	4	5	5	5	6	4	5	6	5	5	5	3	5	3	4	6	6	5	4	5	6
6	5	5	6	5	4	5	3	5	5	4	5	5	6	5	6	5	6	3	4	6	6	5	4	5	6
6	5	5	5	3	4	3	6	3	5	6	5	5	6	5	6	6	6	5	4	5	5	6	4	6	5
5	5	5	3	6	4	6	5	6	3	6	5	3	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	6	5
6	5	5	5	5	4	5	3	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	6	4	6	6	5	6	5	5
6	5	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	5	6	6	6	5	6	5	4	6	5	5	6	4	5

5	5	6	5	5	4	5	5	5	3	3	5	3	6	6	6	6	6	3	4	5	5	5	5	4	5
6	5	6	5	5	4	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	6	5	3	5	6	6	5	4	4	5
6	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	5	4	5	5
6	6	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	4	6	5
6	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	5
6	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	4	6	6	6	6	5	5
6	5	4	4	4	4	4	4	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	3	4	5	6	5	6	4	5
3	4	5	4	6	6	6	6	5	5	6	4	6	5	5	6	6	4	6	4	1	3	5	5	5	6
3	4	5	5	6	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	6	5	6	4	5	3	5	5	5	6
3	4	5	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	6	4	6	3	6	5	5	6
5	4	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	4	6	5	6	5	5	6
6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	6	5	6	4	5	6	5	5	6	6
6	6	5	6	6	5	6	6	4	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	4	6	6	6	5	6	6
5	4	6	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	5	6	6	6	4	6	4	1	5	5	5	5	6
6	6	5	4	6	6	6	6	4	5	6	4	6	5	6	6	6	4	6	4	1	6	5	5	6	6
3	5	5	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	5	6	6	6	4	6	4	1	3	5	5	5	6
5	6	4	6	6	5	4	6	6	4	4	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	4	4	6	6	5	4	6	6	4	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	4	4	6	4	5	6	6	6	5	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5

6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	4	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
4	5	4	6	5	5	4	4	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
5	6	4	6	6	5	5	5	6	4	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
6	4	4	6	4	5	6	6	6	4	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
4	4	4	6	6	5	4	4	4	4	4	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
6	4	4	6	6	5	6	6	6	4	6	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	4	4	6	6	6	4	6	5	4	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	4	4	4	4	
5	4	4	6	6	6	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	4	4	6	6	4	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	5	5	4	4	5	5	5	5	
5	6	4	6	6	6	4	6	6	4	6	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	6	4	6	6	5	4	6	4	6	4	5	5	5	6	6	4	6	6	6	5	5	6	6	6	6	
5	4	4	6	6	6	4	6	6	5	6	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	6	4	6	6	6	4	4	5	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	4	4	4	4	
5	5	4	6	6	6	4	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	6	4	6	6	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	4	4	4	4	4	5	6	6	5
6	6	4	6	4	6	4	6	6	4	6	6	6	6	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5	
6	6	6	6	6	5	5	6	4	6	4	4	4	4	4	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	
4	4	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	
6	6	6	6	6	5	5	4	6	4	5	5	5	5	5	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	

5	4	4	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	
6	4	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	
6	4	5	6	4	5	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	
6	4	6	4	6	5	6	6	6	6	4	4	4	4	4	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	
4	4	6	6	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
6	4	6	5	5	5	6	6	6	4	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	4	4	6	5	6	6	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6
5	4	6	6	5	6	6	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	4	6	6	5	4	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	4	
5	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
6	6	6	6	5	5	5	6	4	6	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
6	4	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
4	6	6	6	6	6	5	4	6	4	5	5	5	5	5	6	6	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6
6	5	6	6	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	6	4	6	6	4	5	5	4	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	4	
6	6	6	4	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	
6	6	5	6	6	5	5	6	5	6	4	4	4	4	4	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	
6	4	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	4	4	4	4	4	
4	6	6	6	6	5	5	4	6	4	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	
6	4	6	6	4	5	5	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5	
5	4	4	6	6	5	5	6	4	6	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	
5	4	6	4	5	5	5	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	

6	6	5	4	6	6	5	6	5	5	5	6	6	6	5	6	6	5	5	5	3	4	6	6	4	6
4	5	6	5	5	4	6	4	5	5	5	4	4	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	4	6
5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	6	5	4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	5
6	6	5	6	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	5	6	5	6	5	5	5	6	6	6
4	5	4	5	5	4	5	6	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	5
5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	6	4	6	5	5	5	6	4	6	5	5	6	5	4	4
5	6	6	5	6	5	4	4	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	4	6	6	6	4	4	5
4	5	6	4	5	6	5	4	4	5	5	6	6	5	6	6	6	5	5	5	3	4	3	6	6	5
5	4	6	6	4	4	6	5	5	6	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5	5	5	6	5	6	6
6	6	4	5	5	4	6	5	6	4	5	4	5	6	5	5	5	6	6	4	3	4	4	5	6	5
6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	4	4	6	6	6
5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	6	5	5	5	4	4	4	6	6	6	5	5	4	5	5	6
6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	4	6	6	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	4	6	4	6	6	5	5	5	6	5	5	5	6	6
4	5	6	5	4	5	5	4	5	6	6	5	4	5	5	6	4	4	5	5	4	4	6	5	5	6
5	5	4	6	6	5	6	4	5	5	5	6	5	6	5	5	5	4	5	6	6	5	4	6	5	6
4	5	6	4	5	5	5	6	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	6	5	5	5	5	6	4	5
5	5	5	4	6	6	4	5	4	4	5	6	5	5	6	4	5	5	6	5	5	6	5	5	6	5
3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	6	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4
4	5	4	5	5	6	5	6	6	5	5	5	5	5	4	4	4	6	6	6	5	5	4	5	5	5
5	5	6	5	6	5	6	5	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	6	6	5	5	4	6	5	5
6	6	6	6	5	6	5	5	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6

5	6	5	5	6	6	5	4	5	5	6	5	6	5	5	6	4	5	5	6	6	6	6	4	4	5	
6	5	6	5	5	5	6	5	5	6	6	5	5	6	6	5	5	4	5	6	5	5	6	4	6	5	
6	6	5	5	6	6	6	6	5	6	5	4	5	6	6	5	5	5	5	6	4	5	5	5	5	5	
5	5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	4	6	5	4	6	6	5	6	5	5	5	6	5	6	
5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	6	5	4	4	5	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	
6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	4	4	5	6	5	5	5	5	5	6	6	6	
5	6	5	6	6	5	5	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	5	5	4	5	5	4	5	4	
4	4	4	4	5	5	5	5	6	5	6	5	6	6	6	4	6	5	6	5	5	5	4	6	5	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	6	5	6	5	6	5	5	5	6	5	5	5	5	6	
6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	
5	3	3	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	5	4	4	6	5	6	5	6	5	4	4	6	5	5	5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	6	
5	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	6
4	5	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	6
5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	
4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	5
5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6
4	6	5	3	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	6
5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	6
4	4	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	5
4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5

5	6	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	4
4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	4	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4
4	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	5	5
4	2	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5
5	4	5	3	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	5	6	6	6	5	6	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	5	5	5	5	4	6	6	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6
4	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6
6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5	5	4	6	6	4	5	5	6	4	4	5	5	5	5	5	4	6	6	4	5	5
5	5	4	4	4	4	6	4	2	2	2	6	6	6	5	5	4	4	4	4	6	4	2	2	2	6	6
5	6	4	5	4	6	5	6	6	6	6	4	5	6	5	6	4	5	4	6	5	6	6	6	6	4	4
5	5	4	4	4	5	6	6	6	6	6	5	4	6	5	5	4	4	4	5	6	6	6	6	6	6	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	6	5	6	4	4	4	5	5	5	6	6	4	5	5	6	5	6	4	4	4	4	5	5	5	6
6	5	5	4	6	5	4	5	6	5	4	6	6	6	6	5	5	4	6	5	4	5	6	5	4	6	6
5	4	4	4	6	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	4	4	4	5	5	5	5
6	6	5	5	6	5	4	5	6	5	4	6	5	6	6	6	5	5	6	5	4	5	6	5	4	6	6
5	6	6	5	5	5	6	5	5	6	6	5	6	5	5	6	6	5	5	5	6	5	5	6	6	6	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

6	6	5	4	4	6	6	6	5	6	5	5	4	5	6	6	5	4	4	6	6	6	5	6	5	5
6	6	5	4	4	6	6	6	5	6	5	5	4	5	6	6	5	4	4	6	6	6	5	6	5	5
6	5	6	4	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	5	6	4	5	5	5	5	6	6	6	5
5	4	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	4	6	5	6	5	5	6
6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	6	5	6	4	5	6	5	5	6	6
6	6	5	6	6	5	6	6	4	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	4	6	6	6	5	6	6
5	4	6	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	5	6	6	6	4	6	4	1	5	5	5	5	6
6	6	5	4	6	6	6	6	4	5	6	4	6	5	6	6	6	4	6	4	1	6	5	5	6	6
3	5	5	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	5	6	6	6	4	6	4	1	3	5	5	5	6
5	6	4	6	6	5	4	6	6	4	4	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	4	4	6	6	5	4	6	6	4	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	4	4	6	4	5	6	6	6	5	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	4	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
5	6	4	6	6	5	5	5	6	4	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	4	4	6	4	5	6	6	6	4	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	6	4	6	6	5	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	4	6	4	4	6	6	5	6	6	5
4	4	4	6	6	5	4	4	4	4	4	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6

5	4	6	6	5	4	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	4
5	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	5	5	5	6	4	6	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
6	4	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
4	6	6	6	6	6	5	4	6	4	5	5	5	5	5	6	6	4	4	4	4	4	4	6	6	
6	5	6	6	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
5	6	4	6	6	4	5	5	4	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	4
6	6	6	4	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	
6	6	5	6	6	5	5	6	5	6	4	4	4	4	4	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	
6	4	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	4	4	4	4	
4	6	6	6	6	5	5	4	6	4	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	
6	4	6	6	4	5	5	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	5	5	
5	4	4	6	6	5	5	6	4	6	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	
5	4	6	4	5	5	5	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	4	5	6	6	5	5	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6	4	5	6	5	5	5	4	4	
6	6	4	4	5	5	5	5	4	5	4	6	6	6	4	6	4	6	6	6	4	4	6	6	5	5
6	5	6	6	4	4	4	5	6	5	6	4	4	4	5	5	5	6	4	5	5	6	4	4	5	4
4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	6	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4
5	5	4	5	6	6	6	6	5	6	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	6	6	6	5	4	5
3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	6	4	4	5	5	5	5	5	6	5	3	4	4	4	
4	3	5	6	6	5	6	5	4	4	4	4	3	6	6	6	6	5	5	5	6	6	5	4	5	6

3	4	4	5	5	4	5	5	6	5	6	6	6	6	4	5	6	6	5	4	5	5	5	4	4	6
5	5	5	5	4	4	4	4	5	6	6	5	4	4	5	5	5	6	6	6	5	5	6	6	5	6
5	6	6	5	5	6	5	6	6	5	6	5	5	6	4	4	4	6	6	6	5	5	5	5	6	5
6	5	4	4	4	6	5	5	6	6	6	2	3	3	5	5	5	4	5	4	6	5	5	6	6	6
6	6	6	6	5	5	5	6	6	5	4	5	6	6	4	4	5	6	5	6	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	5	6	5	4	4	5	6	4	5	5	4	6	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5
4	5	4	5	5	4	5	6	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	5
5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	6	4	6	5	5	5	6	4	6	5	5	6	5	4	4
5	6	6	5	6	5	4	4	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	4	6	6	6	4	4	5
4	5	6	4	5	6	5	4	4	5	5	6	6	5	6	6	6	5	5	5	3	4	3	6	6	5
5	4	6	6	4	4	6	5	5	6	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5	5	5	6	5	6	6
6	6	4	5	5	4	6	5	6	4	5	4	5	6	5	5	5	6	6	4	3	4	4	5	6	5
6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	4	4	6	6	6
5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	6	5	5	5	4	4	4	6	6	6	5	5	4	5	5	6
6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	4	6	6	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	4	6	4	6	6	5	5	5	6	5	5	5	6	6
4	5	6	5	4	5	5	4	5	6	6	5	4	5	5	6	4	4	5	5	4	4	6	5	5	6
5	5	4	6	6	5	6	4	5	5	5	6	5	6	5	5	5	4	5	6	6	5	4	6	5	6
4	5	6	4	5	5	5	6	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	6	5	5	5	5	6	4	5
4	5	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	4	6
5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5

4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	5
5	6	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6
4	6	5	3	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	6	
5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	3	6
4	4	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	5
4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	5	5
5	6	2	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	4
4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	4	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4
4	5	5	3	3	4	4	5	6	5	4	4	5	6	5	4	5	6	4	6	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	4	5	6	5	5	6	4	5	4	3	4	3	6	6	4
6	5	6	6	5	4	5	6	6	6	6	4	5	5	6	5	5	4	5	6	4	4	4	5	4	4
6	6	5	4	6	6	5	6	5	5	5	6	6	6	5	6	6	5	5	5	3	4	6	6	4	6
4	5	6	5	5	4	6	4	5	5	5	4	4	4	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	4	6
5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	6	5	4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	5
6	6	5	6	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	5	6	5	6	5	5	5	6	6	6
4	5	4	5	5	4	5	6	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	5
5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	6	4	6	5	5	5	6	4	6	5	5	6	5	4	4
5	6	6	5	6	5	4	4	5	5	5	6	5	6	4	5	6	6	5	4	6	6	6	4	4	5
4	5	6	4	5	6	5	4	4	5	5	6	6	5	6	6	6	5	5	5	3	4	3	6	6	5
5	4	6	6	4	4	6	5	5	6	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5	5	5	6	5	6	6

6	6	4	5	5	4	6	5	6	4	5	4	5	6	5	5	5	6	6	4	3	4	4	5	6	5
6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	4	4	6	6	6
5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	6	5	5	5	4	4	4	6	6	6	5	5	4	5	5	6

LAMPIRAN 3

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KONSTRUK

Construct Reliability and Validity

Matrix	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extract...	Copy to Clipboard:	Excel Format	R Format
	Cronbach...	rho_A	Composi...	Average ...			
EP	0.742	0.767	0.854	0.664			
KG	0.760	0.782	0.862	0.678			
KI	0.687	0.701	0.826	0.613			
KL	0.495	0.526	0.795	0.661			
KMR	0.804	0.806	0.885	0.720			
KP	0.839	0.848	0.903	0.756			
KS	0.753	0.761	0.843	0.575			
NMK	0.828	0.830	0.897	0.745			

LAMPIRAN 4

OUTER LOADINGS

Outer Loadings

Matrix	EP	KG	KI	KL	KMR	KP	KS	NMK
EP1	0.886							
EP2	0.857							
EP3	0.688							
KG1		0.841						
KG2		0.898						
KG3		0.720						
KI1			0.766					
KI2			0.750					
KI3			0.831					
KL3				0.747				
KL4				0.874				

Outer Loadings

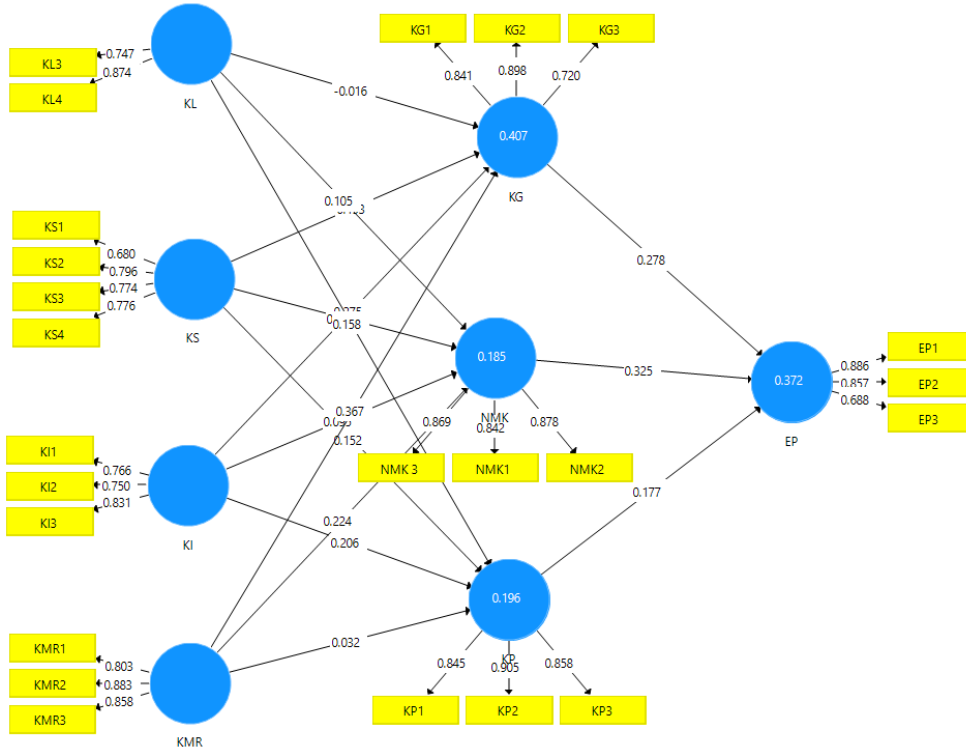
Matrix	EP	KG	KI	KL	KMR	KP	KS	NMK
KMR1					0.803			
KMR2					0.883			
KMR3					0.858			
KP1						0.845		
KP2						0.905		
KP3						0.858		
KS1							0.680	
KS2							0.796	
KS3							0.774	
KS4							0.776	
NMK 3								0.869

Outer Loadings

Matrix	EP	KG	KI	KL	KMR	KP	KS	NMK
KMR3					0.858			
KP1						0.845		
KP2						0.905		
KP3						0.858		
KS1							0.680	
KS2							0.796	
KS3							0.774	
KS4							0.776	
NMK 3								0.869
NMK1								0.842
NMK2								0.878

LAMPIRAN 5

HASIL UJI EVALUASI MODEL



LAMPIRAN 6

R SQUARE

R Square

Matrix	R Square	R Square Adjusted	Copy to Clipboard: <input type="button" value="Excel Format"/> <input type="button" value="R Format"/>	
	R Square	R Square ...		
EP	0.372	0.369		
KG	0.407	0.403		
KP	0.196	0.191		
NMK	0.185	0.180		

LAMPIRAN 7

PATH COEFISIEN

Path Coefficients

	Original ...	Sample ...	Standard ...	T Statistic...	P Values
KG -> EP	0.278	0.276	0.036	7.660	0.000
KI -> KG	0.275	0.272	0.053	5.211	0.000
KI -> KP	0.206	0.205	0.062	3.343	0.001
KI -> NMK	0.095	0.093	0.065	1.468	0.143
KL -> KG	-0.016	-0.018	0.041	0.385	0.700
KL -> KP	0.158	0.157	0.050	3.172	0.002
KL -> NMK	0.105	0.105	0.050	2.099	0.036
KMR -> KG	0.367	0.370	0.033	11.169	0.000
KMR -> KP	0.032	0.029	0.037	0.867	0.386
KMR -> ...	0.224	0.220	0.046	4.849	0.000
KP -> EP	0.177	0.175	0.051	3.464	0.001
KS -> KG	0.193	0.195	0.050	3.841	0.000

Path Coefficients

	Original ...	Sample ...	Standard ...	T Statistic...	P Values
KL -> KG	-0.016	-0.018	0.041	0.385	0.700
KL -> KP	0.158	0.157	0.050	3.172	0.002
KL -> NMK	0.105	0.105	0.050	2.099	0.036
KMR -> KG	0.367	0.370	0.033	11.169	0.000
KMR -> KP	0.032	0.029	0.037	0.867	0.386
KMR -> ...	0.224	0.220	0.046	4.849	0.000
KP -> EP	0.177	0.175	0.051	3.464	0.001
KS -> KG	0.193	0.195	0.050	3.841	0.000
KS -> KP	0.152	0.155	0.057	2.676	0.008
KS -> NMK	0.159	0.162	0.062	2.590	0.010
NMK -> EP	0.325	0.329	0.052	6.223	0.000