

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Jogiyanto. 2015. *Partial Least Square (PLS) Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Title. C.V Andi Offest.
- Aini, S. N., & Sudira, P. 2015. Pengaruh strategi pembelajaran, gaya belajar, sarana praktik, dan media terhadap hasil belajar patiseri SMK se-Gerbangkertasusila. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 88–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6077>
- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Prenada Media.
- Alshmemri, M., Shahwan-Akl, L., & Maude, P. 2017. Herzberg's Two-Factor Theory. *Life Science Journal*, 14(5), 12–16.
- Anggraini, I. S. 2016. Motivasi Belajar dan Faktor-faktor yang berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1(2), 100–109.
- Aurellia, T., & Perdana, H. 2020. Penerapan Structural Equation Modeling Partial Least Square Pada Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Publik Kepolisian Kalimantan Barat. *Bimaster : Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 9(4), 475–482. <https://doi.org/10.26418/bbimst.v9i4.41825>
- Burdon, W. M., & Munro, K. 2017. Simulation – is it all worth it? The impact of simulation from the perspective of accounting students. *International Journal of Management Education*, 15(3), 429–448.
- Cahyawati, N. E., & Abdi, A. 2019. The Influence ERPSim To Student ' s Learning Outcome in Enterprice Resource Planning (ERP) Course. *Proceeding UII-ICABE*, 3, 59–70.
- Chen, L., Keys, A., & Gaber, D. 2015. How does ERPSim Influence Students' Perceived Learning Outcomes in An Information Systems Course? An Empirical Study. *Journal of Information Systems Education*, 26(2), 135–146.
- Elmonem, M. A. A., Nasr, E. S., & Geith, M. H. 2016. Benefits and challenges of cloud ERP systems – A systematic literature review. *Future Computing and Informatics Journal*, 1(1–2), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.fcij.2017.03.003>
- Flanio, J. F. 2013. *Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ghozali, I., & Latan, H. 2020. *Partial Least Squares: Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0* (2nd ed.). Badan Penerbit - Undip.
- Hall, J. A. 2014. *Accounting information systems*. Cengage Learning.
- Harper, J. S., & Harder, J. T. 2009. Assurance of Learning in the MIS Program. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 7(2), 489–504.

- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. UMM Press.
- Hwang, M., & Cruthirds, K. 2017. Impact of an ERP simulation game on online learning. *International Journal of Management Education*, 15(1), 60–66. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.01.004>
- Indriantoro, N., & Supomo, B. 2002. *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi & Manajemen (Pertama)*. Yogyakarta: Bpfe.
- Istikhana, J. 2018. Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 233–246.
- Meiliati, R., Darwis, M., & Asdar. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar , Self Efficacy , dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Issues in Mathematics Education*, 2(1), 83–91.
- Monk, E., & Wagner, B. 2013. *Concepts in Enterprise Resource Planning*. Cengage Learning.
- Muhamad. 2019. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Rajagrafindo Persada.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.
- Octavia, S. A. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish.
- Pramono, J. (2007). Pengaruh Faktor Higine Dan Pemuas Pada Motivasi dan Kinerja: Uji terhadap Teori Herzberg. *Jurnal Fakultas Ekonomi : OPTIMAL*, 1(1), 1–12.
- Romadhona, F. T., & Yundra, E. 2018. Pengembangan Edugame sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya. *Pendidikan Teknik Elektro*, 07(2), 101–107.
- Said, D., Mardiana, R., Rahmatia, Amar, M. Y., Habbe, A. H., Damayanti, R. A., Pontoh, G., Djaya, Y., Thayf, H. S., & Fattah, S. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. 2018. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Sekaran, U., & Bougie, R. 2016. *Research Methods for Business*. Wiley. https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_102084
- Shima, L. A. 2020. *Pengaruh Persepsi tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta*.
- Sudaryono. 2018. *Metodologi Penelitian*. Rajagrafindo Persada.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Penerbit Alfabeta.
- Sunadi, L. 2013. Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA MUHAMMADIYAH 2 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–19.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. In *Wacana Prima*. CV Wacana Prima.
- Sutrisno, V., & Siswanto, B. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Syarifuddin, A. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative: Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Ta'Dib*, XVI(1), 113–136.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. 2016. Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99(October), 101–116. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. 2014. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Wicaksono, A., Harjono, M. H., & Riantono, I. E. 2015. Analisis Dampak Penerapan Sistem ERP terhadap Kinerja Pengguna. *Binus Business Review*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.21512/bbr.v6i1.985>
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.)). Prenada Media.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata**BIODATA****Identitas Diri**

Nama : Naifah Azisah
 Tempat, Tanggal Lahir : Makassar, 01 Nopember 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat Rumah : Jl. Bontobila 13 No.1 Makassar
 Telpon/HP : 085397716116
 Alamat *E-mail* : naifahazisah98@gmail.com

Riwayat Pendidikan

A. Pendidikan Formal

1. 2003–2004: TK Amaliyah BLKI Makassar
2. 2004–2010: SD Inpres Batua I Makassar
3. 2010–2013: SMPN 23 Makassar
4. 2013–2016: SMKN 4 Makassar
5. 2016–2021: S1 Akuntansi Universitas Hasanuddin

B. Pendidikan Non Formal

1. Pelatihan *Basic Character Study Skill* Universitas Hasanuddin – 2016
2. Bina Kader Mahasiswa Akuntansi XXI Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin – 2016

Riwayat Prestasi

A. Prestasi Akademik

1. *1st Runner up of MonsoonSIM Indonesian League 2020*
2. *1st Runner up of MonsoonSIM Enterprise Resource Management Competition Indonesia 2020*

Pengalaman

A. Organisasi

1. Koordinator Departemen Keakuntansian Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin periode 2018-2019.

2. Bendahara Umum Majelis Permusyawaratan Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin periode 2019-2020.
3. Anggota Keluarga Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
4. Anggota kepanitiaan Divisi Pendanaan Pengaderan Awal Tingkat Ormaju Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin tahun 2017.
5. Bendahara panitia Bina Kader Mahasiswa Akuntansi XXII Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin tahun 2018.

B. Kerja

1. Asisten Dosen Mata Kuliah Akuntansi Dasar – 2018

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya.

Makassar, 15 Maret 2021

Naifah Azisah

Lampiran 2: Peta Teori

No.	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Variabel Penelitian dan Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1.	Sutrisno dan Siswanto (2016)	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta	Variabel independen: 1. Persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru 2. Persepsi media pembelajaran 3. Motivasi Belajar Variabel dependen: 1. Hasil belajar Teknik analisis data: regresi linier berganda	1. Persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru berpengaruh positif terhadap hasil belajar. 2. Persepsi media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar. 3. Motivasi belajar siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar. 4. Persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru, persepsi media pembelajaran, dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap hasil belajar.
2.	Taspinar, Schmidt, dan Schuhbauer (2016)	<i>Gamification in education: a board game approach to knowledge acquisition</i>		1. 19 dari 24 siswa (79,17%) mengatakan bermain <i>board game</i> memperdalam pengetahuan mereka. 2. 18 dari 24 siswa (75%) mengatakan bermain <i>board game</i> meningkatkan motivasi mereka untuk mempelajari konten/topik. 3. 18 dari 24 siswa (75%) mengatakan ingin memainkan <i>board game</i> lagi.

3.	Burdon dan Munro (2017)	<i>Simulation – is it all worth it? The impact of simulation from the perspective of accounting students</i>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagian besar siswa setuju bahwa materi simulasi audit membantu pemahaman dan menambah nilai, sebagian besar siswa jarang menggunakan materi untuk tujuan penilaian. 2. Secara keseluruhan, temuan ini mendukung seruan untuk 'peningkatan' dalam keterampilan kerja mahasiswa akuntansi. 3. Menambahkan simulasi dalam kegiatan seminar akan mendukung pengembangan keterampilan komunikasi.
4.	Hwang dan Cruthirds (2017)	<i>Impact of an ERP simulation game on online learning</i>		Siswa ditemukan telah meningkatkan sikap mereka terhadap SAP dan pengetahuan tentang ERP setelah menyelesaikan permainan simulasi.
5.	Romadhona dan Yundra (2018)	Pengembangan Edugame sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Role Play Game (RPG)</i> pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya	<p>Variabel: tingkat kelayakan edugame, efektivitas belajar, kepraktisan edugame.</p> <p>Teknik analisis data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Data hasil validasi yang diperoleh kemudian ditarik kesimpulan dan disesuaikan dengan persentase penilaian validator. 2. <i>one sample T-test</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat kelayakan edugame sebagai media pembelajaran berbasis RPG pada aspek validitas dinyatakan sangat layak dengan hasil rating sebesar 84%. 2. Aspek efektivitas: rata-rata hasil belajar akhir siswa lebih besar sama dengan KKM. 3. Aspek kepraktisan yang ditinjau dari respon siswa dinyatakan sangat praktis dengan hasil rating sebesar 93%.

6.	Istikhana (2018)	Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam	Variabel: Media pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar Teknis analisis data: analisis deskriptif	1. Terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik dari 73% ke 85%. 2. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari 64% ke 86%.
7.	Cahyawati dan Abdi (2019)	<i>The Influence ERPSim To Student's Learning Outcome in Enterprice Resource Planning (ERP) Course</i>	Variabel: 1. <i>Enjoyment of Using ERPSim</i> 2. <i>Cognitive Appraisal of Using ERPSim</i> 3. <i>Behavioral Intention to Use ERPSim</i> 4. <i>Perceived Learning Outcomes</i> 5. <i>Learning Outcome Grading</i> Teknik analisis data: <i>Structural Equation Modelling (SEM)</i>	1. <i>Enjoyment of Using ERPSim</i> berpengaruh positif terhadap <i>Cognitive Appraisal of Using ERPSim</i> . 2. <i>Cognitive Appraisal of Using ERPSim</i> berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention to Use ERPSim. 3. <i>Enjoyment of Using ERPSim</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention to Use ERPSim</i> . 4. <i>Behavioral Intention to Use ERPSim</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Learning Outcomes</i> . 5. <i>Behavioral Intention to Use ERPSim</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Learning Outcome Grading</i> .
8.	Saputra, Ismet, dan Andrizal (2018)	Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK	Variabel: Motivasi belajar dan hasil belajar	Motivasi belajar mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

			Teknik analisis data: uji korelasi dan uji keberartian korelasi.	
9.	Shima (2020)	Pengaruh Persepsi tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta	Variabel: persepsi tentang pemanfaatan media pembelajaran, motivasi belajar, prestasi belajar. Teknik analisis: analisis regresi berganda, <i>path analysis</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa. 2. Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. 3. Pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi.
10.	Meiliati, Darwis, dan Asdar (2018)	Pengaruh Motivasi Belajar, <i>Self Efficacy</i> , dan <i>Self Regulated Learning</i> terhadap Hasil Belajar Matematika	Variabel: motivasi belajar, <i>self efficacy</i> , <i>self regulated learning</i> , hasil belajar. Teknik analisis: <i>path analysis</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivasi belajar siswa berada dalam kategori rendah, <i>self efficacy</i>, dan <i>self regulated learning</i> berada dalam kategori tinggi, hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang. 2. Motivasi belajar, <i>self efficacy</i>, dan <i>self regulated learning</i> secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. 3. Motivasi belajar dan <i>self efficacy</i> secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap <i>self regulated learning</i>.

				<ol style="list-style-type: none">4. Motivasi belajar secara langsung berpengaruh positif yang signifikan terhadap <i>self regulated learning</i>.5. <i>Self efficacy</i> secara langsung berpengaruh positif yang signifikan terhadap <i>self regulated learning</i>6. Motivasi belajar secara langsung tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar.7. <i>Self efficacy</i> secara langsung memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap hasil belajar.8. <i>Self regulated learning</i> secara langsung memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar.9. Motivasi belajar secara tidak langsung berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika.10. <i>Self efficacy</i> secara tidak langsung berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.
--	--	--	--	--

Lampiran 3: Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Yth. Saudara/i Responden

Bersama ini saya,

Nama : Naifah Azisah

NIM : A31116016

Memohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini dalam rangka pelaksanaan penelitian saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Pembelajaran pada Mahasiswa Akuntansi**" yang merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin.

Keberhasilan penelitian ini sangat tergantung dari partisipasi saudara/i dalam menjawab kuesioner. Demi kepentingan penelitian maka seluruh data responden akan dijamin kerahasiaannya. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon saudara/i mengisi sesuai dengan kondisi yang saudara/i rasakan. Atas kesediaan saudara/i meluangkan waktu dan kerjasamanya, saya mengucapkan banyak terima kasih.

Hormat saya,

Naifah Azisah
NIM. A31116016

(Lanjutan 1)**Petunjuk Pengisian**

1. Lengkapilah identitas diri Anda.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat menurut Anda untuk setiap pernyataan yang ada dengan memberikan tanda ceklis (√).
3. Semua pernyataan harus dijawab.

Identitas Responden

Nama :

NIM :

Jenis Kelamin : Pria Wanita

Sudah mengambil mata kuliah ERP : Ya Tidak

Sudah pernah mengikuti Workshop MonsoonSIM : Ya Tidak

Suka bermain game : Ya Tidak

Bisa mengoperasikan komputer : Ya Tidak

IPK terakhir :

Pengukuran

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

N = Netral

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

KUESIONER

Variabel Media Pembelajaran

Pernyataan-pernyataan di bawah ini berkaitan dengan seberapa media pembelajaran mempengaruhi hasil pembelajaran. Mohon pilih dan beri tanda ceklis (√) pada kotak sesuai dengan yang saudara/i rasakan, bukan pada kondisi yang ideal.

No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Secara keseluruhan, tampilan media pembelajaran MonsoonSIM menarik.					
2	Fitur dalam MonsoonSIM mudah untuk digunakan.					
3	Teks/tulisan pada media pembelajaran MonsoonSIM dapat dibaca dengan jelas.					
4	MonsoonSIM merupakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi saya.					
5	Media pembelajaran MonsoonSIM memudahkan saya dalam memahami konsep ERP.					
6	Media pembelajaran MonsoonSIM dapat memperdalam pemahaman saya terkait materi pembelajaran ERP.					
7	Media pembelajaran MonsoonSIM yang digunakan telah sesuai dengan materi pembelajaran ERP.					
8	Media pembelajaran MonsoonSIM dapat memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai konsep ERP.					

Variabel Motivasi Belajar

Pernyataan-pernyataan di bawah ini berkaitan dengan seberapa motivasi belajar mempengaruhi hasil pembelajaran. Mohon pilih dan beri tanda ceklis (√) pada kotak sesuai dengan yang saudara/i rasakan, bukan pada kondisi yang ideal.

No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Apabila mendapat kesulitan dalam pembelajaran mata kuliah ERP, saya tidak akan menyerah.					
2	Saya akan mencari tahu mengenai topik pembelajaran ERP yang belum/kurang saya pahami. (mis. bertanya pada orang yang lebih paham, mencari bacaan di internet, dsb.)					
3	Saya mempelajari materi pembelajaran ERP tidak hanya ketika di jam mata kuliah ERP saja.					
4	Saya ingin menjadi yang terbaik di antara teman-teman saya (termasuk dalam memainkan MonsoonSIM).					
5	Menjadi yang terbaik pada mata kuliah ERP (termasuk dalam memainkan MonsoonSIM) merupakan suatu kebanggaan tersendiri untuk saya.					
6	Menurut saya, memahami ERP akan berguna bagi masa depan saya.					
7	Saya merasa dengan mempelajari ERP akan bermanfaat dalam dunia kerja saya nanti.					
8	Saya ingin mendapat nilai yang sesuai dengan kemampuan saya untuk mata kuliah ERP.					
9	Menurut saya, proses pembelajaran mata kuliah ERP menyenangkan.					
10	Saya bersemangat ketika proses pembelajaran mata kuliah ERP berlangsung.					
11	Saya ingin belajar di kelas mata kuliah ERP lebih lama.					
12	Teman-teman di sekitar saya memiliki semangat belajar yang tinggi.					
13	Saya merasa lingkungan belajar yang nyaman pada saat pembelajaran ERP berlangsung.					

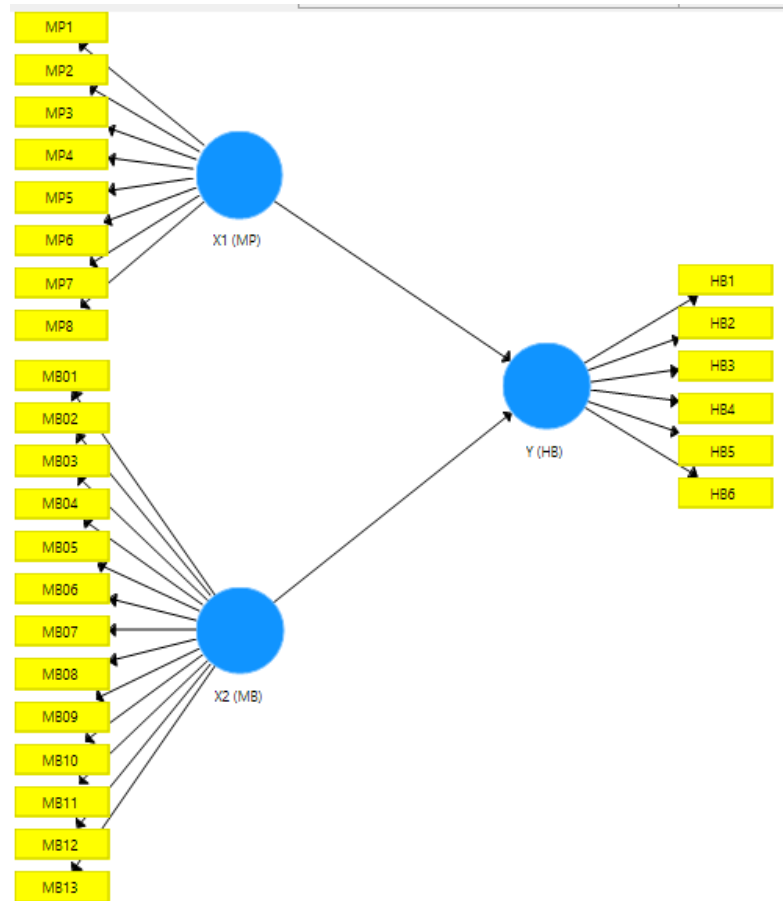
Variabel Hasil Pembelajaran

Pertanyaan-pertanyaan di bawah ini berkaitan dengan hasil pembelajaran mata kuliah *Enterprise Resource System (ERP)*. Mohon pilih dan beri tanda ceklis (✓) pada kotak sesuai dengan yang saudara/i rasakan, bukan pada kondisi yang ideal.

No	Daftar Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya telah memperoleh pemahaman langsung tentang konsep yang mendasari sistem perusahaan.					
2	Saya telah merasakan manfaat integrasi perusahaan secara langsung.					
3	Saya telah mengembangkan keterampilan sistem ERP secara teknis.					
4	Saya telah belajar bagaimana bekerja dalam sebuah tim.					
5	Saya telah belajar bagaimana membuat dan melaksanakan strategi bisnis dalam lingkungan waktu nyata (<i>real-time</i>).					
6	Nilai pada mata kuliah ERP saya adalah (A = SS, A- = S, B+ = N, B= TS, < B- = STS)					

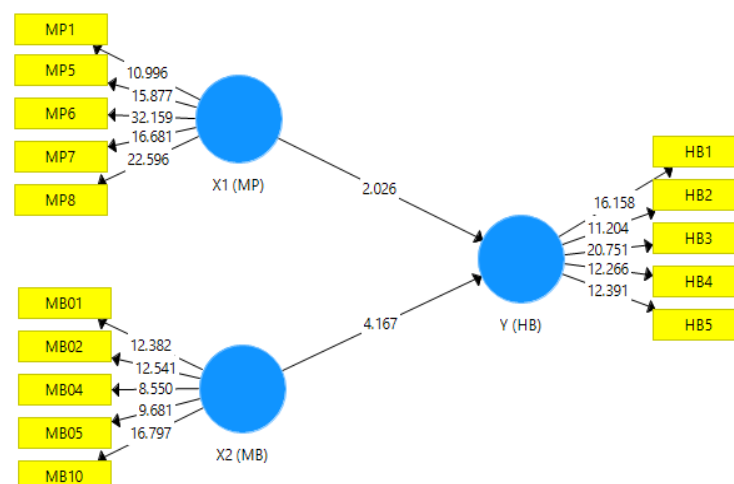
Lampiran 4: Hasil Pengolahan Data

Path Model



Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Inner Model (Hasil Bootstrapping)



Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Statistik Deskriptif

	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>Excess Kurtosis</i>	<i>Skewness</i>
MP1	4.443	4.000	3.000	5.000	0.529	-1.271	-0.106
MP2	4.213	4.000	3.000	5.000	0.656	-0.704	-0.260
MP3	4.344	4.000	3.000	5.000	0.675	-0.714	-0.557
MP4	4.557	5.000	3.000	5.000	0.587	0.001	-0.975
MP5	4.508	5.000	3.000	5.000	0.643	-0.107	-0.978
MP6	4.459	5.000	3.000	5.000	0.616	-0.436	-0.703
MP7	4.410	4.000	3.000	5.000	0.611	-0.580	-0.529
MP8	4.541	5.000	3.000	5.000	0.589	-0.131	-0.904
MB1	4.246	4.000	3.000	5.000	0.644	-0.662	-0.288
MB2	4.377	5.000	2.000	5.000	0.750	1.537	-1.238
MB3	3.557	4.000	1.000	5.000	1.079	-0.936	-0.152
MB4	4.066	4.000	2.000	5.000	0.903	-1.082	-0.406
MB5	4.000	4.000	2.000	5.000	0.810	-0.504	-0.380
MB6	4.508	5.000	3.000	5.000	0.562	-0.647	-0.602
MB7	4.459	5.000	3.000	5.000	0.616	-0.436	-0.703
MB8	4.689	5.000	4.000	5.000	0.463	-1.348	-0.835
MB9	4.410	5.000	2.000	5.000	0.687	1.174	-1.068
MB10	4.377	5.000	3.000	5.000	0.728	-0.771	-0.734
MB11	3.738	4.000	1.000	5.000	1.023	-0.744	-0.199
MB12	4.393	5.000	2.000	5.000	0.731	0.616	-1.041
MB13	4.377	4.000	2.000	5.000	0.681	1.077	-0.973
HB1	4.279	4.000	3.000	5.000	0.604	-0.543	-0.224
HB2	4.033	4.000	2.000	5.000	0.905	-0.464	-0.611
HB3	3.934	4.000	2.000	5.000	0.847	-0.544	-0.370
HB4	4.656	5.000	3.000	5.000	0.508	-0.062	-1.052
HB5	4.377	4.000	2.000	5.000	0.728	1.900	-1.256
HB6	4.557	5.000	2.000	5.000	0.615	3.360	-1.527

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Skor Outer Loading

	X1 (MP)	X2 (MB)	Y (HB)
HB1			0.752
HB2			0.840
HB3			0.854
HB4			0.758
HB5			0.738
HB6			0.165
MB01		0.688	
MB02		0.641	
MB03		0.526	
MB04		0.658	
MB05		0.663	
MB06		0.669	
MB07		0.649	
MB08		0.566	
MB09		0.649	
MB10		0.808	
MB11		0.613	
MB12		0.653	
MB13		0.616	
MP1	0.772		
MP2	0.607		
MP3	0.601		
MP4	0.439		
MP5	0.810		
MP6	0.878		
MP7	0.796		
MP8	0.833		

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Skor Outer Loading untuk Item yang Memenuhi *Rule of Thumb*

	X1 (MP)	X2 (MB)	Y (HB)
HB1			0.759
HB2			0.843
HB3			0.851
HB4			0.759
HB5			0.733
MB01		0.802	
MB02		0.756	
MB04		0.736	
MB05		0.783	
MB10		0.769	
MP1	0.757		
MP5	0.840		
MP6	0.909		
MP7	0.838		
MP8	0.875		

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Cross Loading

	X1 (MP)	X2 (MB)	Y (HB)
HB1	0.539	0.554	0.759
HB2	0.449	0.459	0.843
HB3	0.477	0.587	0.851
HB4	0.433	0.543	0.759
HB5	0.406	0.454	0.733
MB01	0.532	0.802	0.404
MB02	0.616	0.756	0.585
MB04	0.341	0.736	0.473
MB05	0.439	0.783	0.485
MB10	0.584	0.769	0.559
MP1	0.757	0.553	0.447
MP5	0.840	0.517	0.463
MP6	0.909	0.571	0.493
MP7	0.838	0.506	0.489
MP8	0.875	0.643	0.573

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Construct Reliability and Validity

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
X1 (MP)	0.899	0.906	0.926	0.714
X2 (MB)	0.828	0.832	0.879	0.592
Y (HB)	0.849	0.853	0.893	0.625

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Fornell-Larcker Criterion

	X1 (MP)	X2 (MB)	Y (HB)
X1 (MP)	0.845		
X2 (MB)	0.663	0.769	
Y (HB)	0.587	0.664	0.791

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

R Square

	R Square	R Square Adjusted
Y (HB)	0.479	0.461

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Path Coefficients (Bootstrapping)

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
X1 (MP) -> Y (HB)	0.262	0.274	0.129	2.026	0.022
X2 (MB) -> Y (HB)	0.490	0.500	0.118	4.167	0.000

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Predictive Relevance (Q²)

	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
X1 (MP)	305.000	305.000	
X2 (MB)	305.000	305.000	
Y (HB)	305.000	220.140	0.278

Sumber: Data primer yang diolah menggunakan *SmartPLS* (2021)

Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	20	32,79%
Perempuan	41	67,21%
Total	61	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2021)

Karakteristik Responden berdasarkan Kesenangan Bermain Game

Kesenangan terhadap Game	Frekuensi	Persentase
Senang bermain game	44	72,13%
Tidak senang bermain game	17	27,87%
Total	61	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2021)

Karakteristik Responden berdasarkan Nilai Mata Kuliah ERP

Nilai Mata Kuliah ERP	Frekuensi	Persentase
A	36	59,02%
A-	22	36,06%
B+	1	1,64%
B	2	3,28%
Total	61	100%

Sumber: Data primer yang diolah (2021)