

## Pembuatan mainan simulasi bisnis dengan pendekatan sistem dinamis

M. Rizky Satrio, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20247873&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Pemlmainan simulasi bisnis sudah lama digtmakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini terbukti sudah dilakukan di sekolah- sekolah bisnis di Amerika Serikat\_ Kegunaan dari permainan simlulasi bisnis sudah banyak didokumentasikan di juma]-jumal maupun bentuk publikasi lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah permainan simulasi bisnis. Pembuatannya sendiri didasarkan pada 2 pCl'l'l'18il13D sejenis yang sudah ada yaitu Management and Economic Simulator: Exercise (MESE) yang dibuat oleh Hewlett Packard dan Executive Game yang dibuat oleh Henshaw dan Jackson. Pembuatan permainan ini melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan membuat diagram kausal dari 2 pemminan tadi, untuk kemudian dikembangkan menjadi permalnan simulasi bisnis yang baru. Pennainan yang bam ini dalam pengembangannya melalui 4 tahap yaitu konseptualisasi permainan, menentukan fonnulasi permainan, membuat model permainan, dan memveriiiikasi dan memvalidasi permainan baru tersebut. Pernbuatan model permainan yang baru ini menggunakan bantuan software Powersim 2.5d dan Microsoft Excel.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah pennainan simulasi bisnis baru yang diberi nama Executive Decisions. Permainan ini berjenis total enterprise, dengan 5 input yang harus dimasukkan peserta yaitu harga produk, jumlah produksi, budget pemasaran, budget riset dan pengembangan, dan budget investasi. Permainan ini sudah diveritikasi dan divalidasi dan terbukti betjalan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Permainan ini juga sudah dilengkapi dengan manual sebagai petunjuk untuk memainkannya, masing-masing untuk peserta dan administrator. Proses pembelajaran yang ingin diberikan permainan ini kepada para pesertanya diantaxanya adalah peserta bisa mengenali dan menggambarkan keterkaitan variabel yang mempengaruhi industri yang disimulasikzm

<hr><i>Business/ Management games have been long used as a learning tool. This fact can be found in business schools throughout United States. The usefulness of business games have been documented in many journals or other forms of publications.

This research purpose is to make a business game. The making process itself is based on similar games that`ve been existed, which is Management and Economic Simulation Exercise (MESE) by Hewlett Packard and Executive Game by Henshaw and Jackson. The making process begin with building a causal loop diagram from the 2 games mentioned earlier. Then, the next step is making a new business game, based on that diagram. The newly made business game is build throughout 4 steps, which is, conceptualization, formulation, model-building, and verification and validation of that model. The model for the business game is made by t.he help of Powersim 2.5 software and Microsoft Excel.

The result from this research is a new business game, labeled Executive Decisions. This business game type is total enterprise, with 5 decision inputs liom the player which is pricing, production quantity, research and development budget, investment budget, and marketing budget. This game had already been verified and validated and proven to acts like the concept constructed earlier. This game has also been equipped with manual which acts as the guidelines for playing the game. There are 2 kinds of manual, which is player's

manual and administrators manual. The learning experiences that this game wants to provide to its player, one of it is that the player can identify and understand the interrelatedness of the variables that influence the simulated industry.