

ABSTRAK

Pekerja pada Divisi Desain Grafis selalu mengerjakan pekerjaannya dengan menggunakan komputer dan dituntut untuk memiliki ketelitian yang tinggi. Pekerja tersebut melakukan pekerjaan yang bersifat rutin dan banyak dilakukan dalam suatu ruangan saja, sehingga rasa bosan dan jenuh tidak dapat dihindari. Selain itu, *stress* juga muncul akibat tingkat kesibukan yang tinggi. Untuk menjaga kinerja, maka bermain *games* pada saat jam istirahat dapat menjadi sarana yang mungkin dapat mengurangi rasa jenuh dan *stress* pada saat bekerja. Untuk itu, ingin diketahui pengaruh dari *games* terhadap kinerja pekerja (persepsi).

Pengumpulan data awal dilakukan dengan melakukan survey kepada 30 orang pekerja yang pernah memainkan dan mengetahui seluruh *games* yang ada pada Ms.Windows. Survey dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tiga jenis *games* yang paling disukai oleh para pekerja. Kemudian, peneliti melakukan pengukuran kepada 4 orang pekerja Divisi Desain Grafis Universitas X dengan menggunakan *Uchida Kraepelin Test* (UKT). Para pekerja tersebut diukur kinerjanya berdasarkan jumlah pencapaian dan *error* tanpa bermain *games* maupun dengan bermain *games*.

Dalam penelitian ini, digunakan metode ANOVA 1 arah, ANOVA 2 arah dengan interaksi, Uji *Goodness of Fit*, *T-test*, *Principal Components Analysis* (PCA), dan Rantai Markov. ANOVA 1 arah digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata jumlah pencapaian pada saat tidak bermain ketiga jenis *games* serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata jumlah *error* pada saat tidak bermain ketiga jenis *games*. ANOVA 2 arah dengan interaksi digunakan untuk mengetahui pengaruh jenis *games* yang dimainkan dan lamanya waktu bermain *games*, terhadap jumlah pencapaian dan *error*. Uji *Goodness of Fit* dilakukan pada jumlah pencapaian, sebagai syarat dari *T-test*. *T-test* dilakukan untuk mengetahui jenis *games* yang memberikan pengaruh paling baik terhadap kinerja pekerja. *Principal Components Analysis* (PCA) digunakan sebagai uji tandingan dari *T-test* untuk memperkuat hasil penelitian. Rantai Markov digunakan untuk mengetahui peluang peralihan dan segmentasi pemilihan jenis *games* untuk 10 kali bermain *games*.

Rata-rata hasil UKT dari seluruh responden untuk pencapaian *game* Solitaire sebesar 173, *game* Spider Solitaire sebesar 207, dan *game* Minesweeper sebesar 225. Sedangkan, rata-rata hasil UKT dari seluruh responden untuk *error game* Solitaire dan Spider Solitaire sebanyak 4, dan *game* Minesweeper sebanyak 5. Dari ANOVA 1 arah, didapatkan hasil bahwa keadaan awal responden pada saat tidak bermain ketiga *games* adalah sama. Dari ANOVA 2 arah dengan interaksi didapatkan hasil bahwa variasi jenis *games* yang dimainkan mempengaruhi jumlah pencapaian, namun tidak mempengaruhi jumlah *error*, dan lamanya waktu bermain *games* tidak mempengaruhi jumlah pencapaian dan *error*. Dari *T-test* dan PCA, diketahui bahwa *game* Minesweeper memberikan pengaruh paling baik terhadap kinerja pekerja. Dari Rantai Markov diketahui kebiasaan dalam memilih jenis *games* untuk 10 kali permainan, dengan urutan Solitaire, Spider Solitaire, Minesweeper, FreeCell, dan Hearts. Dari hasil di atas, diberikan usulan agar pekerja bermain *games* pada saat jam istirahat dan sebaiknya lebih memilih untuk memainkan *game* Minesweeper.

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi	1-3
1.4 Perumusan Masalah.....	1-4
1.5 Tujuan penelitian.....	1-4
1.6 Sistematika Penulisan.....	1-5

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ergonomi.....	2-1
2.1.1 Pengertian Ergonomi	2-1
2.1.2 Perkembangan Ergonomi.....	2-1
2.1.3 Tujuan Ergonomi	2-2
2.1.4 Manfaat Ergonomi	2-2
2.1.5 Bidang Kajian Ergonomi	2-3
2.1.6 Spesialisasi Bidang Ergonomi	2-4
2.2 Ergonomi Kognitif	2-4
2.3 Psikologi Kerja.....	2-13
2.4 <i>Game</i>	2-15

2.4.1	Pengertian <i>Game</i>	2-15
2.4.2	Sejarah <i>Game</i>	2-15
2.4.3	Jenis-Jenis <i>Game</i>	2-16
2.4.4	PC <i>Games</i>	2-17
2.5	Sistem Saraf Pusat.....	2-23
2.5.1	Sumsum Tulang Belakang	2-24
2.5.2	Otak.....	2-24
2.5.3	Fungsi Otak.....	2-24
2.5.4	Bagian-bagian Otak	2-26
2.5.5	Memori Otak.....	2-29
2.5.6	Kecerdasan Otak	2-30
2.5.7	Gelombang Otak.....	2-33
2.6	<i>Uchida Kraepelin Test</i> (UKT).....	2-36
2.7	ANOVA (<i>Analysis of Variance</i>)	2-37
2.7.1	Klasifikasi Satu Arah	2-38
2.7.2	Klasifikasi Dua Arah dengan Interaksi	2-40
2.8	<i>Goodness of Fit</i>	2-42
2.9	<i>Paired Sample T-Test</i>	2-44
2.10	<i>Principal Component Analysis</i> (PCA).....	2-45
2.10.1	<i>Principal Components</i>	2-49
2.10.2	<i>Principal Components Scores</i>	2-50
2.10.3	<i>Interpretasi Principal Components</i>	2-52
2.11	Model Rantai Markov	2-53
2.11.1	Pendahuluan.....	2-53
2.11.2	Proses Model Rantai Markov	2-53
2.11.3	Aplikasi Model Rantai Markov	2-54

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metodologi Penelitian	3-1
3.2	Penelitian Pendahuluan	3-3

3.3	Identifikasi Masalah	3-4
3.4	Batasan Masalah dan Asumsi.....	3-4
3.5	Perumusan Masalah	3-5
3.6	Penetapan Tujuan Penelitian.....	3-6
3.7	Tinjauan Pustaka	3-6
3.8	Pengumpulan Data	3-6
3.9	Pengolahan Data.....	3-12
3.10	Analisis.....	3-14
3.11	Kesimpulan dan Saran.....	3-14

BAB 4 PENGUMPULAN DATA

4.1	Jenis <i>Games</i> yang Digemari Responden	4-1
4.2	Data Responden 1.....	4-2
4.2.1	Data Umum Responden 1	4-2
4.2.2	Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-3
4.2.3	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire.....	4-3
4.2.4	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire	4-4
4.2.5	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper.....	4-5
4.2.6	Data Rata-Rata Denyut Jantung.....	4-6
4.3	Data Responden 2.....	4-7
4.3.1	Data Umum Responden 2	4-7
4.3.2	Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-7
4.3.3	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire.....	4-7
4.3.4	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire	4-9
4.3.5	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper.....	4-10
4.3.6	Data Rata-Rata Denyut Jantung.....	4-12
4.4	Data Responden 3.....	4-12
4.4.1	Data Umum Responden 3	4-12
4.4.2	Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-13
4.4.3	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire.....	4-13

4.4.4	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire	4-14
4.4.5	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper	4-15
4.4.6	Data Rata-Rata Denyut Jantung.....	4-16
4.5	Data Responden 4.....	4-17
4.5.1	Data Umum Responden 4	4-17
4.5.2	Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-17
4.5.3	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire.....	4-17
4.5.4	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire	4-19
4.5.5	Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper.....	4-20
4.5.6	Data Rata-Rata Denyut Jantung.....	4-21
4.6	Kondisi Lingkungan Pada Saat Dilakukan Pengukuran	4-21

BAB 5 PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS

5.1	Uji ANOVA 1 Arah	5-1
5.1.1	Jumlah Pencapaian tanpa Bermain Ketiga <i>Games</i>	5-1
5.1.2	Jumlah <i>Error</i> tanpa Bermain Ketiga <i>Games</i>	5-7
5.2	Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi.....	5-13
5.2.1	Jumlah Pencapaian dengan Bermain <i>Games</i>	5-13
5.2.2	Jumlah <i>Error</i> dengan Bermain <i>Games</i>	5-23
5.3	Pengujian Kenormalan Data	5-33
5.4	Pengaruh Variasi Jenis <i>Games</i> dengan Menggunakan T-Test	5-37
5.4.1	Perbandingan Pencapaian Solitaire dan Spider Solitaire .	5-37
5.4.2	Perbandingan Pencapaian Solitaire dan Minesweeper	5-41
5.4.3	Perbandingan Pencapaian Spider Solitaire dan Minesweeper	5-45
5.5	Pengaruh Variasi Jenis <i>Games</i> dengan Menggunakan <i>Principal Components Analysis</i> (PCA).....	5-49
5.6	Rantai Markov.....	5-58
5.7	Analisis Pengaruh Variasi Jenis <i>Games</i> terhadap Pencapaian	5-59
5.7.1	Hasil Uji ANOVA 1 Arah	5-59

5.7.2	Hasil Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi	5-59
5.7.3	Hasil Uji T-Test	5-60
5.7.4	Hasil Uji <i>Principal Components Analysis</i> (PCA).....	5-62
5.8	Analisis Pengaruh Variasi Jenis <i>Games</i> terhadap <i>Error</i>	5-63
5.8.1	Hasil Uji ANOVA 1 Arah	5-63
5.8.2	Hasil Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi	5-63
5.9	Analisis Pengaruh Lama Waktu Bermain <i>Games</i> terhadap Pencapaian.....	5-64
5.10	Analisis Pengaruh Lama Waktu Bermain <i>Games</i> terhadap <i>Error</i>	5-65
5.11	Analisis Grafik Hasil UKT untuk Responden 1	5-66
5.11.1	<i>Games Solitaire</i>	5-66
5.11.2	<i>Games Spider Solitaire</i>	5-68
5.11.3	<i>Games Minesweeper</i>	5-70
5.12	Analisis Grafik Hasil UKT untuk Responden 2.....	5-72
5.12.1	<i>Games Solitaire</i>	5-72
5.12.2	<i>Games Spider Solitaire</i>	5-74
5.12.3	<i>Games Minesweeper</i>	5-76
5.13	Analisis Grafik Hasil UKT untuk Responden 3.....	5-78
5.13.1	<i>Games Solitaire</i>	5-78
5.13.2	<i>Games Spider Solitaire</i>	5-80
5.13.3	<i>Games Minesweeper</i>	5-82
5.14	Analisis Grafik Hasil UKT untuk Responden 4.....	5-84
5.14.1	<i>Games Solitaire</i>	5-84
5.14.2	<i>Games Spider Solitaire</i>	5-86
5.14.3	<i>Games Minesweeper</i>	5-88
5.15	Analisis Pola Pemilihan Jenis <i>Games</i> (<i>Microsoft Windows</i>)	5-90
5.16	Usulan	5-94

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1	Kesimpulan.....	6-1
6.1.1	Pengaruh Variasi Jenis <i>Games</i> terhadap Kinerja Pekerja	6-1
6.1.2	Pengaruh Lama Waktu Bermain <i>Games</i> terhadap Kinerja Pekerja	6-1
6.1.3	Kinerja Pekerja tanpa Bermain <i>Games</i> dan Kinerja Pekerja dengan Bermain <i>Games</i>	6-1
6.1.4	Jenis <i>Games</i> yang Memberikan Pengaruh Paling Baik terhadap Kinerja	6-2
6.1.5	Kebiasaan Seseorang dalam Memilih Jenis <i>Games</i>	6-2
6.1.6	Usulan Bermain <i>Games</i> yang Baik Bagi Para Pekerja	6-2
6.2	Saran.....	6-3
	DAFTAR PUSTAKA	xxi
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fungsi Otak Secara Umum	2-25
Tabel 2.2	Pemrosesan Sadar dan Pemrosesan Tak Sadar	2-34
Tabel 2.3	Uji ANOVA Satu Arah untuk Tiap Kolom Sama.....	2-38
Tabel 2.4	Uji ANOVA Satu Arah untuk Tiap Kolom Berbeda	2-39
Tabel 2.5	Uji ANOVA untuk Klasifikasi Dua Arah dengan Interaksi	2-41
Tabel 2.6	Data Rasio Keuangan.....	2-47
Tabel 2.7	<i>Eigenvalues</i> untuk Data <i>Standardized</i>	2-49
Tabel 2.8	<i>Eigenvalues</i> untuk Data <i>Mean-Corrected</i>	2-49
Tabel 2.9	Data Harga Makanan	2-51
Tabel 2.10	Nilai Korelasi antara Variabel Lama dengan <i>Principal Components</i>	2-52
Tabel 3.1	Lembar Pengamatan Jumlah Pencapaian (Tanpa <i>Games</i>)	3-8
Tabel 3.2	Lembar Pengamatan Jumlah <i>Error</i> (Tanpa <i>Games</i>)	3-8
Tabel 3.3	Lembar Pengamatan Jumlah Pencapaian (Dengan <i>Games</i>).....	3-9
Tabel 3.4	Lembar Pengamatan Jumlah <i>Error</i> (Dengan <i>Games</i>).....	3-10
Tabel 4.1	Hasil Kuesioner Jenis <i>Games</i> yang Digemari Responden	4-1
Tabel 4.2	Rangkuman Data Jenis <i>Games</i> yang Digemari Responden	4-2
Tabel 4.3	Data Umum Responden 1	4-2
Tabel 4.4	Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i> untuk Responden 1	4-3
Tabel 4.5	Data UKT Dengan Bermain <i>Games Solitaire</i> untuk Responden 1	4-3
Tabel 4.6	Data UKT Dengan Bermain <i>Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 1	4-4
Tabel 4.7	Data UKT Dengan Bermain <i>Games Minesweeper</i> untuk Responden 1	4-5
Tabel 4.8	Rata-Rata Denyut Jantung Responden 1 Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-6
Tabel 4.9	Rata-Rata Denyut Jantung Responden 1 Dengan Bermain <i>Games</i>	4-6

Tabel 4.10 Data Umum Responden 2	4-7
Tabel 4.11 Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i> untuk Responden 2	4-7
Tabel 4.12 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire untuk Responden 2	4-7
Tabel 4.13 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire untuk Responden 2	4-9
Tabel 4.14 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper untuk Responden 2	4-10
Tabel 4.15 Rata-Rata Denyut Jantung Responden 2 Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-12
Tabel 4.16 Rata-Rata Denyut Jantung Responden 2 Dengan Bermain <i>Games</i>	4-12
Tabel 4.17 Data Umum Responden 3	4-12
Tabel 4.18 Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i> untuk Responden 3	4-13
Tabel 4.19 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire untuk Responden 3	4-13
Tabel 4.20 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire untuk Responden 3	4-14
Tabel 4.21 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper untuk Responden 3	4-15
Tabel 4.22 Rata-Rata Denyut Jantung Responden 3 Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-16
Tabel 4.23 Rata-Rata Denyut Jantung Responden 3 Dengan Bermain <i>Games</i>	4-16
Tabel 4.24 Data Umum Responden 4	4-17
Tabel 4.25 Data UKT Tanpa Bermain <i>Games</i> untuk Responden 4	4-17
Tabel 4.26 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Solitaire untuk Responden 4	4-17
Tabel 4.27 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Spider Solitaire untuk Responden 4	4-19
Tabel 4.28 Data UKT Dengan Bermain <i>Games</i> Minesweeper untuk Responden 4	4-20
Tabel 4.29 Rata-Rata Denyut Jantung Responden 4 Tanpa Bermain <i>Games</i>	4-21
Tabel 4.30 Rata-Rata Denyut Jantung Responden 4 Dengan Bermain <i>Games</i>	4-21
Tabel 4.31 Kebisingan dan Pencahayaan Lingkungan Kerja saat Pengambilan Data Pertama.....	4-21

Tabel 4.32 Kebisingan dan Pencahayaan Lingkungan Kerja saat Pengambilan Data Kedua	4-22
Tabel 4.33 Kebisingan dan Pencahayaan Lingkungan Kerja saat Pengambilan Data Ketiga	4-22
Tabel 5.1 Jumlah Pencapaian tanpa Bermain <i>Games</i>	5-1
Tabel 5.2 Total Jumlah Pencapaian tanpa Bermain <i>Games</i>	5-2
Tabel 5.3 Rangkuman Jumlah Pencapaian tanpa Bermain <i>Games</i>	5-3
Tabel 5.4 Jumlah <i>Error</i> tanpa Bermain <i>Games</i>	5-7
Tabel 5.5 Total Jumlah <i>Error</i> tanpa Bermain <i>Games</i>	5-7
Tabel 5.6 Rangkuman Jumlah <i>Error</i> tanpa Bermain <i>Games</i>	5-8
Tabel 5.7 Jumlah Pencapaian dengan Bermain <i>Games</i>	5-13
Tabel 5.8 Total Jumlah Pencapaian dengan Bermain <i>Games</i>	5-14
Tabel 5.9 Rangkuman Jumlah Pencapaian dengan Bermain <i>Games</i>	5-15
Tabel 5.10 Jumlah <i>Error</i> dengan Bermain <i>Games</i>	5-23
Tabel 5.11 Total Jumlah <i>Error</i> dengan Bermain <i>Games</i>	5-24
Tabel 5.12 Rangkuman Jumlah <i>Error</i> dengan Bermain <i>Games</i>	5-25
Tabel 5.13 Jumlah Pencapaian dengan Bermain <i>Games</i>	5-33
Tabel 5.14 Pengujian Kenormalan Data	5-34
Tabel 5.15 Perbandingan Jumlah Pencapaian Solitaire dan Spider Solitaire	5-37
Tabel 5.16 T-Test Solitaire dan Spider Solitaire	5-37
Tabel 5.17 Perbandingan Jumlah Pencapaian Solitaire dan Minesweeper	5-41
Tabel 5.18 T-Test Solitaire dan Minesweeper	5-41
Tabel 5.19 Perbandingan Jumlah Pencapaian Spider Solitaire dan Minesweeper	5-45
Tabel 5.20 T-Test Spider Solitaire dan Minesweeper	5-45
Tabel 5.21 Peralihan Jenis <i>Games</i> yang Dimainkan dalam 10 kali Permainan	5-58
Tabel 5.22 Rangkuman Uji ANOVA 1 Arah (Pencapaian)	5-59
Tabel 5.23 Rangkuman Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi (Pencapaian)	5-59
Tabel 5.24 Hasil Pengolahan T-Test Solitaire dan Spider Solitaire	5-60

Tabel 5.25 Hasil Pengolahan T-Test Solitaire dan Minesweeper	5-61
Tabel 5.26 Hasil Pengolahan T-Test Spider Solitaire dan Minesweeper.....	5-61
Tabel 5.27 Hasil Pengolahan PCA.....	5-62
Tabel 5.28 Rangkuman Uji ANOVA 1 Arah (<i>Error</i>).....	5-63
Tabel 5.29 Rangkuman Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi (<i>Error</i>)	5-63
Tabel 5.30 Rangkuman Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi (Pencapaian)	5-64
Tabel 5.31 Rangkuman Uji ANOVA 2 Arah dengan Interaksi (<i>Error</i>)	5-65
Tabel 5.32 Peluang Peralihan dan Segmentasi Pemilihan Jenis <i>Games</i> (30 orang)	5-90
Tabel 5.33 Rata-Rata Proporsi Segmentasi Pemilihan Jenis <i>Games</i> (30 orang)...	5-91
Tabel 5.34 Rangkuman Hasil Pengolahan Data.....	5-92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Penerimaan, Pengolahan, dan Respon Informasi Manusia..	2-5
Gambar 2.2	Tahap Penerimaan Informasi	2-6
Gambar 2.3	Telinga Manusia.....	2-7
Gambar 2.4	Proses Penerimaan Informasi Pada Mata.....	2-8
Gambar 2.5	Proses Penerimaan Informasi Pada Telinga.....	2-9
Gambar 2.6	Persepsi – <i>Top Down</i> dan <i>Bottom Up</i>	2-10
Gambar 2.7	<i>Game Solitaire</i>	2-18
Gambar 2.8	<i>Game Spider Solitaire</i>	2-19
Gambar 2.9	<i>Game Minesweeper</i>	2-20
Gambar 2.10	<i>Game FreeCell</i>	2-21
Gambar 2.11	<i>Game Hearts</i>	2-22
Gambar 2.12	Fungsi Otak	2-26
Gambar 2.13	Bagian-Bagian Otak Manusia	2-29
Gambar 2.14	Kecerdasan Otak Manusia.....	2-33
Gambar 2.15	Gelombang Otak	2-35
Gambar 2.16	Frekuensi Gelombang Otak.....	2-36
Gambar 2.17	Wilayah Kritis Uji <i>Goodness of Fit</i>	2-43
Gambar 2.18	Wilayah Kritis Uji T Berpasangan	2-45
Gambar 2.19	Perbedaan Data Asli, Data <i>Mean-Corrected</i> , dan Data <i>Standardized 1</i>	2-46
Gambar 3.1	Metodologi Penelitian	3-1
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Pengumpulan Data	3-7
Gambar 3.3	<i>Pulse Meter</i>	3-11
Gambar 3.4	<i>Lux Meter</i>	3-11
Gambar 3.5	<i>Sound Level Meter</i>	3-12
Gambar 4.1	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Solitaire</i> untuk Responden 1	4-3

Gambar 4.2	Grafik Jumlah <i>Error Games Solitaire</i> untuk Responden 1	4-4
Gambar 4.3	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 1.....	4-4
Gambar 4.4	Grafik Jumlah <i>Error Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 1..	4-5
Gambar 4.5	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Minesweeper</i> untuk Responden 1.....	4-5
Gambar 4.6	Grafik Jumlah <i>Error Games Minesweeper</i> untuk Responden 1	4-6
Gambar 4.7	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Solitaire</i> untuk Responden 2	4-8
Gambar 4.8	Grafik Jumlah <i>Error Games Solitaire</i> untuk Responden 2	4-8
Gambar 4.9	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 2.....	4-9
Gambar 4.10	Grafik Jumlah <i>Error Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 2..	4-10
Gambar 4.11	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Minesweeper</i> untuk Responden 2.....	4-11
Gambar 4.12	Grafik Jumlah <i>Error Games Minesweeper</i> untuk Responden 2	4-11
Gambar 4.13	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Solitaire</i> untuk Responden 3	4-13
Gambar 4.14	Grafik Jumlah <i>Error Games Solitaire</i> untuk Responden 3	4-14
Gambar 4.15	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 3.....	4-14
Gambar 4.16	Grafik Jumlah <i>Error Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 3..	4-15
Gambar 4.17	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Minesweeper</i> untuk Responden 3.....	4-15
Gambar 4.18	Grafik Jumlah <i>Error Games Minesweeper</i> untuk Responden 3	4-16
Gambar 4.19	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Solitaire</i> untuk Responden 4	4-18
Gambar 4.20	Grafik Jumlah <i>Error Games Solitaire</i> untuk Responden 4	4-18
Gambar 4.21	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 4.....	4-19
Gambar 4.22	Grafik Jumlah <i>Error Games Spider Solitaire</i> untuk Responden 4..	4-19
Gambar 4.23	Grafik Jumlah Pencapaian <i>Games Minesweeper</i> untuk	

Responden 4.....	4-20
Gambar 4.24 Grafik Jumlah <i>Error Games</i> Minesweeper untuk Responden 4	4-20
Gambar 5.1 Wilayah Kritis Jumlah Pencapaian tanpa Bermain <i>Games</i>	5-3
Gambar 5.2 Wilayah Kritis Jumlah <i>Error</i> tanpa Bermain <i>Games</i>	5-9
Gambar 5.3 Wilayah Kritis Jenis <i>Games</i> (Jumlah Pencapaian).....	5-16
Gambar 5.4 Wilayah Kritis Lama Bermain <i>Games</i> (Jumlah Pencapaian).....	5-17
Gambar 5.5 Wilayah Kritis Interaksi (Jumlah Pencapaian).....	5-18
Gambar 5.6 Wilayah Kritis Jenis <i>Games</i> (Jumlah <i>Error</i>).....	5-26
Gambar 5.7 Wilayah Kritis Lama Bermain <i>Games</i> (Jumlah <i>Error</i>).....	5-27
Gambar 5.8 Wilayah Kritis Interaksi (Jumlah <i>Error</i>).....	5-28
Gambar 5.9 Wilayah Kritis Uji <i>Goodness of Fit</i>	5-34
Gambar 5.10 Wilayah Kritis Solitaire dan Spider Solitaire	5-38
Gambar 5.11 Wilayah Kritis Solitaire dan Minesweeper	5-42
Gambar 5.12 Wilayah Kritis Spider Solitaire dan Minesweeper	5-46
Gambar 5.13 Grafik Hasil UKT Responden 1 (Solitaire).....	5-66
Gambar 5.14 Grafik Hasil UKT Responden 1 (Spider Solitaire)	5-68
Gambar 5.15 Grafik Hasil UKT Responden 1 (Minesweeper).....	5-70
Gambar 5.16 Grafik Hasil UKT Responden 2 (Solitaire).....	5-72
Gambar 5.17 Grafik Hasil UKT Responden 2(Spider Solitaire)	5-74
Gambar 5.18 Grafik Hasil UKT Responden 2 (Minesweeper).....	5-76
Gambar 5.19 Grafik Hasil UKT Responden 3 (Solitaire).....	5-78
Gambar 5.20 Grafik Hasil UKT Responden 3(Spider Solitaire)	5-80
Gambar 5.21 Grafik Hasil UKT Responden 3 (Minesweeper).....	5-82
Gambar 5.22 Grafik Hasil UKT Responden 4 (Solitaire).....	5-84
Gambar 5.23 Grafik Hasil UKT Responden 4(Spider Solitaire)	5-86
Gambar 5.24 Grafik Hasil UKT Responden 4 (Minesweeper).....	5-88
Gambar 5.25 Proporsi Pemilihan Jenis <i>Games</i> (30 orang)	5-91