

**PEMANFAATAN SIMULASI MANAJEMEN & *ROLEPLAYER*
FACEBOOK TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM
PELATIHAN *SOFT SKILL***

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Manajemen (S.M.)



Disusun Oleh :

Nama : **Salmaa Salseira Osa Rohim**
NIM : 20221007
Pembimbing : Kristya Damayanti SE.,MM

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESUMA NEGARA KOTA
BLITAR
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini Dosen Pembimbing dari :

Nama : **Salmaa Salseira Osa Rohim**

NIM : 20221007

Jurusan : Manajemen

Program Studi : Manajemen

Judul Skripsi :

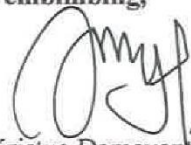
PEMANFAATAN SIMULASI MANAJEMEN & *ROLEPLAYER* FACEBOOK TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM *PELATIHAN SOFT SKILL*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini telah melalui proses bimbingan sejak tanggal 27 Juli 2024 sampai dengan 30 September 2024 dan memberikan persetujuan atas skripsi ini untuk diuji di depan dewan penguji skripsi.

Demikian persetujuan ini saya berikan sebagai syarat untuk mengikuti Ujian Komprehensif bagi mahasiswa yang tersebut di atas

Blitar, 3 Oktober 2024

Pembimbing,



Kristya Damayanti SE.,MM

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SALMAA SALSEIRA OSA ROHIM

NIM : 20221007

Jurusan : MANAJEMEN

Program Studi : MANAJEMEN

Judul Skripsi :

PEMANFAATAN SIMULASI MANAJEMEN & *ROLEPLAYER* FACEBOOK TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM PELATIHAN *SOFT SKILL*

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya.

Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Kesuma Negara Blitar.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Blitar, 3 Oktober 2024

Penulis



Salmaa Salseira Osa Rohim

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul :

PEMANFAATAN SIMULASI MANAJEMEN & ROLEPLAYER FACEBOOK TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM PELATIHAN SOFT SKILL

Yang disusun oleh :

Nama : **Salmaa Salseira Osa Rohim**
NIM : **20221007**
Jurusan : **Manajemen**
Program Studi : **Manajemen**

Telah diuji pada tanggal **14 Oktober 2024**

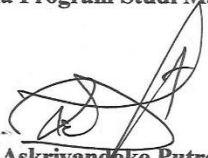
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama	Kedudukan	Tanda Tangan
1.	Dr. Sandi Eka Suprajang, SE, MM	Penguji I	
2.	Tanto Askriyandoko Putro, SE, MM.	Penguji II	
3.	Kristya Damayanti, SE, MM	Penguji III	

Telah dinyatakan lulus pada tanggal **18 Oktober 2024**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen


(Tanto Askriyandoko Putro, SE, MM.)

Ketua Dewan Penguji,


(Dr. Siti Sunrowiyati, SE, MM.)

**PEMANFAATAN SIMULASI MANAJEMEN & ROLEPLAYER
FACEBOOK TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM
PELATIHAN *SOFT SKILL***

SALMAA SALSEIRA OSA ROHIM – 20221007

Kata kunci : *Simulasi manajemen, Simulasi, Manajemen, Roleplayer*

ABSTRAK. Facebook memiliki potensi sebagai media pembelajaran online, termasuk melalui metode *role-playing*. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis simulasi manajemen roleplayer Facebook terhadap sikap sosial pada kepuasan dalam konteks virtual, mengeksplorasi kepuasan terhadap potensi dan tantangan dalam membangun komunitas online yang inklusif dan produktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Menemukan bahwa manajemen *roleplayer* dapat mempengaruhi dinamika sosial, memperkuat identitas, dan interaksi di lingkungan virtual dan nyata. Populasi pada penelitian ini mengambil dari partisipan atau pengguna komunitas *roleplayer* Facebook. Jumlah sampel penelitian sebesar 100 responden, menggunakan metode pengumpulan data melalui kuesioner (*Google Form*). Hasil penelitian dengan menggunakan metode analisis data regresi linier berganda menunjukkan bahwa hasil uji F adalah f hitung sebesar 511.940 dengan signifikansi 0,001 yang berarti terhadap *roleplayer* Facebook secara simultan mempengaruhi kepuasan pengguna dalam pelatihan *softskill*. Hasil uji T diketahui t hitung 7.521 dan 9.999 dengan Tingkat signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Nol (H_0) ditolak dimana tidak berpengaruh dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima dimana memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji determinasi menunjukkan *adjusted r square* 0,912 yang berarti bahwa simulasi manajemen dan *roleplayer* Facebook secara simultan terhadap kepuasan pengguna dalam pelatihan *soft skill* secara 91,2% dan sisanya di pengaruhi oleh variabel independent lainnya sebesar 8,8%. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa semakin baik pengaruh simulasi manajemen dan *roleplayer* Facebook, maka semakin tinggi pula kepuasan pengguna terhadap pelatihan *soft skill*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Salah satu tujuan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk mencapai kelulusan dan meraih gelar sarjana (S-1) STIE Kesuma Negara Blitar. Penulis mengucapkan beribu-ribu terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Siti Sunrowiyati, S.E.,M.M., selaku Ketua STIE Kesuma Negara Blitar.
2. Ibu Dr. Sulistya Dewi Wahyuningsih, S.E.,MSA, selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Riset STIE Kesuma Negara Blitar.
3. Bapak Dr. Iwan Setya Putra, SE.,Ak.,M.M., selaku Wakil Ketua Bidang Humas, Kerjasama dan Sumber Daya.
4. Bapak Dr. Sandi Eka Suprajang, S.E.,M.M., selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Alumni STIE Kesuma Negara Blitar.
5. Ibu Kristya Damayanti, S.E.,M.M., selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Kepada bapak/ibu penguji siding skripsi STIE Kesuma Negara.
7. Kepada rekan-rekan komunitas roleplayer dan seluruh teman yang berkenan membantu berpartisipasi dalam penyusunan kuesioner skripsi.

Penulisan pada skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan yang masih perlu diperbaiki sehingga diharapkan untuk saran yang bersifat konstruktif. Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca. Akhir kata, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa mendatang

Blitar,

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Skripsi	ii
Halaman Pernyataan Keaslian	iii
Halaman Pengesahan	iv
Abstraksi	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	11
B. Penelitian Terdahulu.....	19
C. Kerangka Pemikiran.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	33
B. Variabel Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel	34
D. Instrumen Penelitian.....	36
E. Populasi dan Sampel	38
F. Metode Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA..... 62

Lampiran	64
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	23
Tabel 3.1.....	37
Tabel 3.2.....	37
Tabel 3.3.....	42
Tabel 4.1.....	45
Tabel 4.2.....	46
Tabel 4.3.....	47
Tabel 4.4.....	48
Tabel 4.5.....	48
Tabel 4.6.....	49
Tabel 4.7.....	49
Tabel 4.8.....	51
Tabel 4.9.....	52
Tabel 4.10.....	53
Tabel 4.11.....	53
Tabel 4.12.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	26
Gambar 2.2.....	27
Gambar 2.3.....	28
Gambar 2.4.....	28
Gambar 2.5.....	29
Gambar 2.6.....	29
Gambar 4.1.....	44
Gambar 4.2.....	50
Gambar 4.3.....	55
Gambar 4.4.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	64
Lampiran 2	69
Lampiran 3	69
Lampiran 4	70
Lampiran 5	70
Lampiran 6	71
Lampiran 7	71