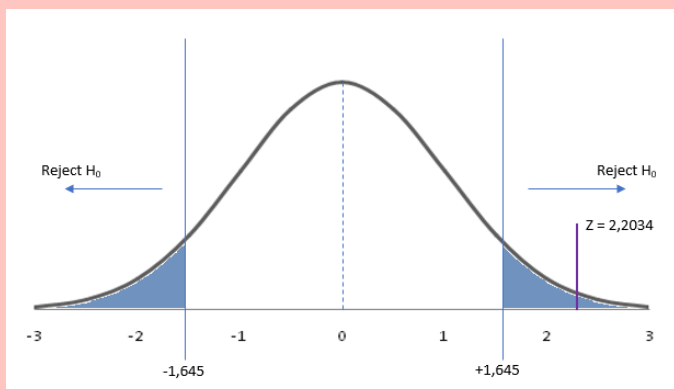


TREN BERMAIN GAME MAHASISWA TEKNIK INDUSTRI UI DI MASA PANDEMI

Tren dan keadaan pandemi ini membuat kebiasaan bermain game semakin meningkat. Jenis-jenis game yang dimainkan pun bermacam-macam sesuai dengan ketertarikan masing-masing individu terhadap game tertentu sehingga menimbulkan adanya keberagaman dan melahirkan tren game tertentu di kalangan Mahasiswa TI UI

Pengujian apakah ada perbedaan rata-rata frekuensi bermain game dalam seminggu antara laki-laki dan perempuan



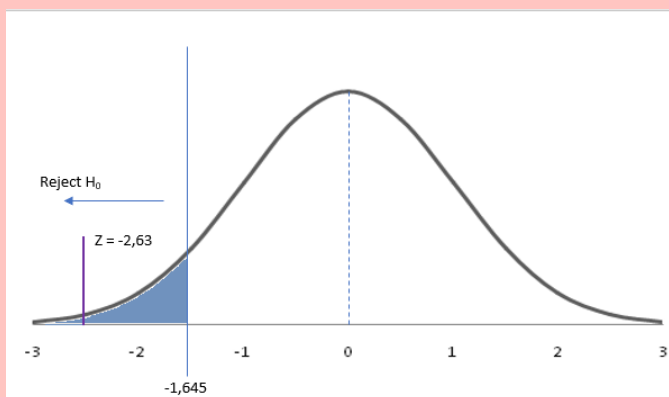
$H_0 : \mu_1 - \mu_2 = 0$ (Rata-rata frekuensi bermain game laki-laki sama dengan perempuan)
 $H_1 : \mu_1 - \mu_2 \neq 0$ Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan data survey dengan confidence level 90%, nilai rata-rata sampel untuk frekuensi bermain game dalam seminggu pada laki-laki sebesar 5,83 dengan standar deviasi sebesar 2,91 dan perempuan sebesar 4,79 dengan standar deviasi 2,27

Dengan pengujian hipotesis menggunakan Z-test, didapatkan critical value sebesar $\pm 1,645$ dan nilai Z sebesar 2,2034. Nilai Z lebih besar daripada critical value sehingga berada di daerah penolakan. Maka, keputusannya adalah menolak H_0 pada $\alpha = 0,1$

Result : Reject H_0 at $\alpha = 0,1$

Pengujian apakah proporsi bermain game Among Us laki-laki lebih sedikit daripada proporsi bermain game Among Us Perempuan



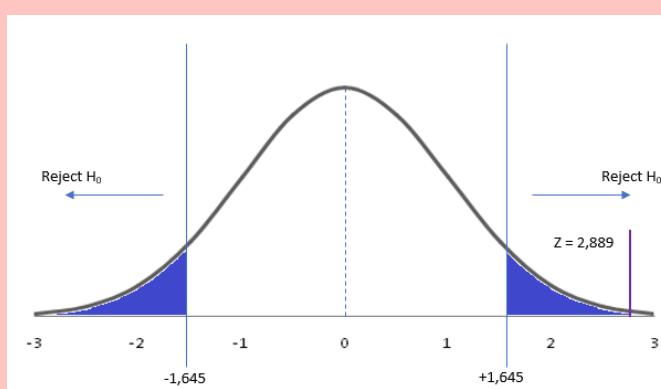
$H_0 : P_1 - P_2 = 0$ (Two proportions are equal)
 $H_1 : P_1 - P_2 < 0$ (Proporsi laki-laki lebih sedikit dibandingkan dengan perempuan)

Berdasarkan data survey dengan confidence level 90%, nilai proporsi sampel untuk bermain game Among Us pada laki-laki sebesar 0,638 dan perempuan sebesar 0,857 dengan proporsi keseluruhan sebesar 0,72.

Dengan pengujian hipotesis menggunakan Z-test, didapatkan critical value sebesar $\pm 1,645$ dan nilai Z sebesar -2,63. Nilai Z lebih kecil daripada critical value sehingga berada di daerah penolakan. Maka, keputusannya adalah menolak H_0 pada $\alpha = 0,1$

Result : Reject H_0 at $\alpha = 0,1$

Pengujian apakah ada perbedaan yg signifikan antara proporsi laki-laki dan proporsi perempuan yang bermain game pada malam hari



$H_0 : P_1 - P_2 = 0$ (Two proportions are equal)
 $H_1 : P_1 - P_2 \neq 0$ (Terdapat perbedaan signifikan antara proporsi laki-laki dengan perempuan)

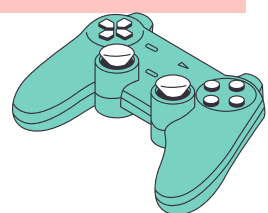
Berdasarkan data survey dengan confidence level 90%, nilai proporsi sampel untuk waktu bermain game saat malam hari pada laki-laki sebesar 0,78 dan perempuan sebesar 0,53 dengan proporsi keseluruhan sebesar 0,678.

Dengan pengujian hipotesis menggunakan Z-test, didapatkan critical value sebesar $\pm 1,645$ dan nilai Z sebesar 2,889. Nilai Z lebih besar daripada critical value sehingga berada di daerah penolakan. Maka, keputusannya adalah menolak H_0 pada $\alpha = 0,1$

Result : Reject H_0 at $\alpha = 0,1$

KESIMPULAN

1. Terdapat perbedaan signifikan pada rata-rata frekuensi bermain game dalam seminggu antara laki-laki dan perempuan
2. Proporsi bermain game Among Us pada laki-laki lebih sedikit dibandingkan dengan perempuan
3. Terdapat perbedaan signifikan antara proporsi laki-laki dan proporsi perempuan yang bermain game pada malam hari



Kelompok 9

Julio Febrian (1906354702), M. Aldi Rahmansyah K (1906382542), Pradieqta Uli (1906380902) Sherly Lois (1906300302), Yudi Fernando (1906354721)