

Daftar isi

Lembar Pengesahan.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Pernyataan	iii
Lembar Peruntukkan	iv
Abstrak.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar isi.....	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran	xi
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Pembatasan Masalah.....	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
Bab 2 Tinjauan Pustaka	5
2.1. <i>State of The Art</i>	5
2.2. <i>Experiential Learning</i>	7
2.3. Simulasi.....	8
2.4. Simulasi permainan bisnis	9
2.4.1. Definisi.....	9
2.4.2. Evolusi permainan simulasi	10
2.5. <i>Managerial Learning</i>	11
2.6. <i>The Beer game</i>	12
2.6.1. Sejarah <i>Beer game</i>	12
2.6.2. Model Matematis <i>Beer game</i>	18
2.7. <i>Supply Chain</i>	19

2.8. <i>Bullwhip Effect</i>	21
2.9. <i>Forecasting</i>	22
2.10. <i>Database</i>	26
2.11. <i>Aplikasi</i>	26
Bab 3 Metodologi Penelitian	28
3.1. <i>Flow chart</i> Penelitian.....	28
3.2. Langkah-langkah Pemecahan Masalah.....	29
Bab 4 Filosofi Permainan	31
Bab 5 Analisis	34
5.1. <i>Diagram Konteks</i>	34
5.2. <i>Use Case Diagram</i>	34
5.3. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	34
Bab 6 Desain	36
6.1. <i>Activity Diagram</i>	36
6.2. <i>Sequence Diagram</i>	36
6.3. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	36
6.4. <i>Physical Data Model (PDM)</i>	36
Bab 7 Implementasi.....	41
7.1. <i>Rancangan Basis Data</i>	41
7.2. <i>Forms dan Report</i>	42
Bab 8 Pengujian.....	44
Bab 9 Kesimpulan dan Saran	50
9.1. <i>Kesimpulan</i>	50
9.2. <i>Saran</i>	50
Daftar Pustaka.....	52
Lampiran	54