

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PRAKTIK MATA KULIAH SIMULASI BISNIS SECARA VIRTUAL PADA PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS POLITEKNIK NEGERI MEDAN

Jumjuma¹, Agus Mariani Saragih², Nursiah Fitri³, Fivi Rahmatus Sofiah⁴

Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Medan, Jl. Almamater No.1 Kampus USU

Email: jumjuma@polmed.ac.id¹, agusmariani@polmed.ac.id², nursiahfitri@polmed.ac.id³, fivisofiyah@yahoo.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran simulasi bisnis virtual dan selanjutnya untuk mengetahui model desain proses pembelajaran simulasi bisnis virtual yang digunakan mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Medan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi langsung pada prodi Administrasi Bisnis khususnya di kelas dengan praktik mata kuliah Simulasi Bisnis. Analisis data dilakukan dengan mentabulasi data, dan mengolah data dengan mentranskripsikan hasil wawancara, mengkode dan mengintegrasikannya sehingga selanjutnya menyimpulkan dengan model pembelajaran simulasi bisnis.

Hasil penelitian adalah pengembangan praktik mata kuliah simulasi bisnis secara virtual dengan mengembangkan yang telah dibuat www.moonsonsim.com, kemudian dilakukan dengan tiga (3) tahapan: analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk/pembelajaran virtual dan Desain proses pembelajaran simulasi bisnis secara virtual dilakukan dengan cara memilih edmodo, menyiapkan foto foto bahan pembelajaran, menyiapkan pointer pointer kalimat pengajaran virtual, menyiapkan peralatan pembuatan pengajaran virtual

Kata Kunci : pembelajaran praktik, simulasi, bisnis virtual

ABSTRACT

This research aims to find out the virtual business simulation learning model and then to find out the design model for the virtual business simulation learning process used by Medan State Polytechnic Business Administration Study Program students. Data collection was carried out by conducting direct observations in the Business Administration study program, especially in classes with practical Business Simulation courses. Data analysis was carried out by tabulating the data, and processing the data by transcribing the results of interviews, coding and interpreting them so that it was then concluded with a business simulation learning model.

The results of the research are the development of virtual business simulation course practice by developing what has been created at www.moonsonsim.com, then carried out in three (3) stages: needs analysis, data collection, virtual product/learning design and virtual business simulation learning process design This is done by selecting Edmodo, preparing photos of learning materials, preparing virtual teaching pointers, preparing virtual teaching sentence creation equipment.

Keywords: *learning practices, simulation, virtual business*

1. PENDAHULUAN

Perjalanan bisnis pada industri yang dikelola oleh sumber daya manusia pada umumnya memiliki pengetahuan, pemahaman teori dan praktik mengenai bisnis yang dijalankan. Seiring dengan berjalannya waktu yang mendorong perubahan kemajuan dalam penggunaan teknologi, maka perusahaan agar tetap mampu menjalankan bisnis, harus mengikuti perubahan pada zaman ini. Hal ini akan membantu mempermudah pekerjaan dari para pelaku bisnis dan juga membuat para pelaku bisnis untuk mengerti penggunaan teknologi yang canggih.

Politeknik Negeri Medan memiliki 6 jurusan dan 23 program studi (prodi). Program studi Administrasi Bisnis merupakan salah satu prodi yang sudah berjalan selama 30 tahun. Pada kurikulum terdapat mata kuliah pengantar bisnis, simulasi bisnis, manajemen keuangan, bahasa inggris, manajemen, pemasaran, dan lain-lain. Dari kurikulum dapat dilihat bahwa mahasiswa program studi administrasi bisnis mampu menangani pekerjaan sekretaris, manajer, keuangan, produksi, komunikasi dan lain-lain. Mata kuliah simulasi bisnis (simbis) adalah mata kuliah yang dirancang dan dipergunakan untuk prodi Administrasi bisnis sejak berdirinya prodi tersebut. Pada mata kuliah simulasi bisnis ini mahasiswa pada 1 kelas dibagi menjadi 6 perusahaan, 1 bank, dan staf pengajar berperan sebagai konsumen tunai dan konsumen kredit. Pada setiap kelompok perusahaan terdiri dari manajer, sekretaris, bagian keuangan, dan bagian pengendalian barang. Dalam proses belajar di kelas, masing-masing perusahaan melaksanakan simulasi bisnis seperti di perusahaan, Konsumen memesan barang ke pengecer dan pengecer mengirim barang ke konsumen. Begitu juga pengecer memesan barang ke agen dan agen mengirim barang ke pengecer serta agen memesan barang ke produsen dan produsen mengirim barang ke agen. Begitu pula simulasi lainnya misalnya bagian keuangan mencatat keuangan pada perjournalan penerimaan dan pengeluaran kas, buku besar kas, buku besar hutang dan

piutang dan lain-lain. Sekretaris membuat laporan petty cash, melaksanakan pesan telepon dan lain-lain. Bagian keuangan secara rutin ke bank untuk menyetor dan menarik tunai. Begitulah situasi kelas dalam pelajaran simulasi bisnis ini. Masing-masing perusahaan bertransaksi bisnis dalam satu perusahaan masing-masing yaitu manajer, sekretaris, bagian keuangan, dan bagian pengendalian barang mengerjakan tugasnya. Hal seperti itulah yang terjadi di kelas dalam pelajaran simulasi bisnis. Untuk menyikapi hal ini dianggap perlu untuk mencari model pembelajaran yang dapat mempermudah mahasiswa untuk menstimulasikan bisnis dimanapun mereka berada.

Tahapan pelaksanaan belajar mengajar menggunakan berbagai cara dan pembelajaran memiliki beragam metode dan media yang bisa dipergunakan. Pada awal tahun ajaran baru, diketahui berbagai jenis cara pengajaran dan belajar yang dinilai lebih memicu dan mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap anak didik. Begitu juga media pembelajaran akan berkembang dan terjadi peningkatan dari media yang konvensional menjadi media yang berbasis teknologi.

Media berbasis teknologi digital ini dibutuhkan agar proses belajar mengajar lebih gampang dan cepat. Disamping itu, mahasiswa dapat lebih besar didorong dan distimulus belajar makin kuat dan mandiri. Selain dari pada itu dengan menyiapkan metode dan media mengarahkan peningkatan kompetensi dan selanjutnya peningkatan kreatifitas.

Perkembangan media belajar yang digunakan pada saat sekarang ini lebih dikenal sebagai “e-learning” atau “Media Pembelajaran Digital atau Virtual”. Menurut Batubara (2021) media pembelajaran digital merupakan peralatan pelaksanaan belajar mengajar yang digunakan dengan data digital atau menghasilkan suatu image digital yang diproses dan diakses serta didistribusikan dengan bantuan peralatan digital.. Contoh peralatan digital selalu dijumpai secara umum yaitu computer, tablet, handphone,

digital camera, jam digital dan tv berbasis digital. Berbagai jenis peralatan seperti yang disebut tadi saat ini selalu dipergunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran berbasis digital.

Sistem pengajaran dan belajar berbasis digital diterapkan karena suasana pandemic Covid-19 yang mengharuskan untuk belajar jarak jauh. Dan di samping itu pula sistem pembelajaran digital juga akan lebih efektif dilaksanakan di kelas dengan simulasi bisnis digital. Sistem ini akan terus digunakan, dan dikembangkan semaksimal mungkin agar dalam penerapannya mahasiswa atau dosen dapat menggunakan dengan mudah. Salah satu penerapan media belajar digital di Politeknik Negeri Medan adalah “Simulasi Bisnis Digital”. Simulasi bisnis digital adalah salah satu mata kuliah dengan penerapan pembelajaran secara digital (e-learning). Simulasi bisnis adalah pembuatan rekayasa usaha bisnis yang menuntut keterlibatan tiga aktivitas utama yang meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Alur simulasi berlangsung secara paralel, dan sesuai dengan skema jalannya proses jual beli dalam beberapa perusahaan. Proses simulasi ini tak sedikit menarik perhatian mahasiswa khususnya prodi administrasi bisnis. Penyusunan dokumen yang dikerjakan selama simulasi berlangsung menjadi salah satu penilaian dalam penataan kearsipan secara digital. Model pembelajaran yang berkaitan secara tidak langsung, dan melatih kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang dalam dunia bisnis perusahaan.

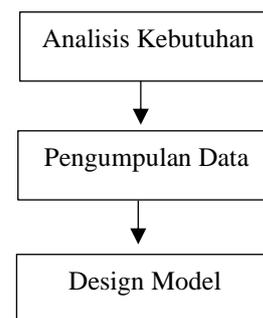
Berdasarkan data, serta gambaran di atas, maka peneliti mengambil studi kasus terkait perkembangan pembelajaran simulasi bisnis digital, dan mengobservasi dalam meningkatkan perlengkapan proses pengajaran Memandang kemajuan yang telah terjadi, teknologi informasi menjadi suatu yang dapat meningkatkan minat sehingga dalam jangka panjang akan digunakan dalam menyebar pengetahuan, melatih keterampilan, dan meningkatkan kreativitas. Berdasarkan itu, penelitian ini dirancang berjudul: “Pengembangan

Pembelajaran Praktik Mata Kuliah Simulasi bisnis Virtual Pada Prodi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Medan”.

2. METODE

Riset ini menggunakan jenis riset Research and Development (pengembangan). Metode ini terdiri dari urutan tahapan atau langkah-langkah proses dalam mengembangkan suatu produk atau sistem produksi guna mengoptimalkan kualitas produk baru itu bahkan sekaligus untuk mendapatkan produk akhir yang sempurna dari produk lama dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode deskriptif, evaluative, dan eksperimental (Trianto, 2011:206).

Secara umum langkah proses riset dan pengembangan yang dipergunakan riset ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Model yang Digunakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian pengembangan dalam riset ini dibagi atas 3 (tiga) bagian:

1. Proses pengidentifikasian masalah.

Sebelum mengembangkan pembelajaran praktik mata kuliah simulasi bisnis secara virtual tahap awal yang dilakukan adalah analisis, kegiatan ini berupa menganalisis masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran mata kuliah simulasi bisnis. Pengidentifikasian masalah didasarkan pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebagai acuan dalam melakukan pengajaran, CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) simulasi bisnis adalah mampu mengintegrasikan kompetensi yang didapat dari mata kuliah prasyarat secara benar dan tepat dan

mengaplikasikannya dalam situasi kantor dan bekerja di dalam suatu tim work. Dalam pembelajaran simulasi bisnis memerlukan biaya yang banyak karena banyak dokumen-dokumen yang harus di copy dalam bentuk hard copy. Disamping itu juga waktu yang tersedia untuk simulasi bisnis ini sedikit sementara pekerjaan yang harus dikerjakan banyak.

Berikutnya dilakukan identifikasi permasalahan selanjutnya dilakukan dari masing masing peran (*role*) yang akan diperankan mahasiswa ketika melakukan praktik simulasi bisnis, *role* terbagi seperti berikut ini:

Tabel 3 Identifikasi Permasalahan

No	Role	Permasalahan
1	Produsen (Dosen)	1. Menyesuaikan topik simulasi aktual sesuai dengan keadaan perusahaan sekarang
		2. Membuat template yang akan digunakan mahasiswa sesuai dengan peran masing masing
		3. Membuat alur kerja yang sistematis dan mudah dipahami mahasiswa
2	Agen (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Manager (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Keuangan (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan

		yang ada di perusahaan sebenarnya
	Administrasi (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Persediaan (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
3	Toserba (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Manager (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Keuangan (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Administrasi (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
	Persediaan (Mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan

		topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
4	Konsumen Kredit (Dosen)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya
5	Bank Simulasi (mahasiswa)	1. Melakukan penyesuaian dengan topik yang telah ditentukan
		2. Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya

Setelah melakukan identifikasi masalah dapat disederhanakan menjadi:

- 1) Menyesuaikan topik simulasi aktual sesuai dengan keadaan perusahaan sekarang
- 2) Membuat template yang akan digunakan mahasiswa sesuai dengan peran masing masing, membuat alur kerja yang sistematis dan mudah dipahami mahasiswa
- 3) Dapat melakukan peran sesuai dengan yang ada di perusahaan sebenarnya

2. Proses Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data yang dilakukan dengan wawancara dan diskusi kelompok, serta dihadiri oleh mahasiswa dan dosen dosen pengampu mata kuliah Simulasi Bisnis, tujuan dari wawancara dan diskusi ini adalah untuk mencari jawaban yang paling tepat untuk permasalahan permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

Hasil Wawancara dan diskusi dalam mengatasi ketiga permasalahan di atas diputuskan untuk melakukan beberapa penyesuaian yang mengacu kepada perkembangan dunia bisnis saat ini, sumber penyesuaian ini diambil dari website yang menyediakan pengajaran simulasi seperti www.moonsonsim.com. Setelah bersama sama melihat pengajaran simulasi bisnis yang

dilakukan oleh moonsonsim, disimpulkan untuk bisa mengikuti pola tersebut di dalam pengajaran simulasi bisnis di Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Medan.

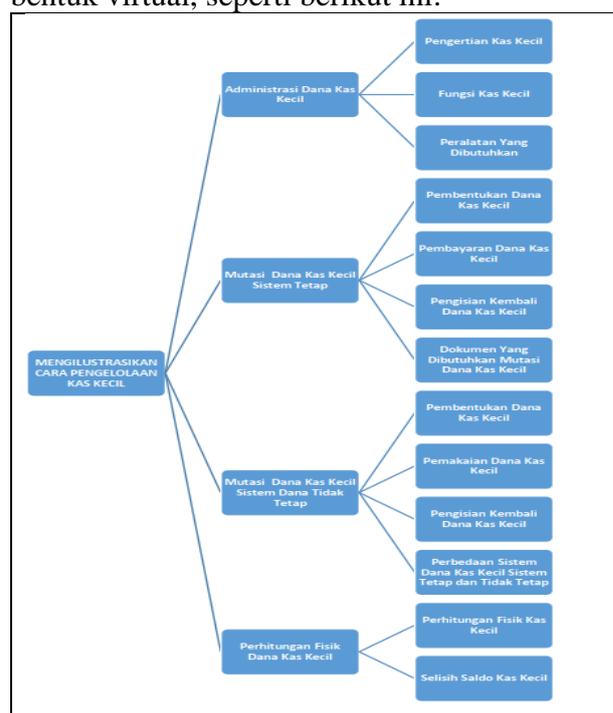
1. Membuat Desain Pengembangan Pembelajaran

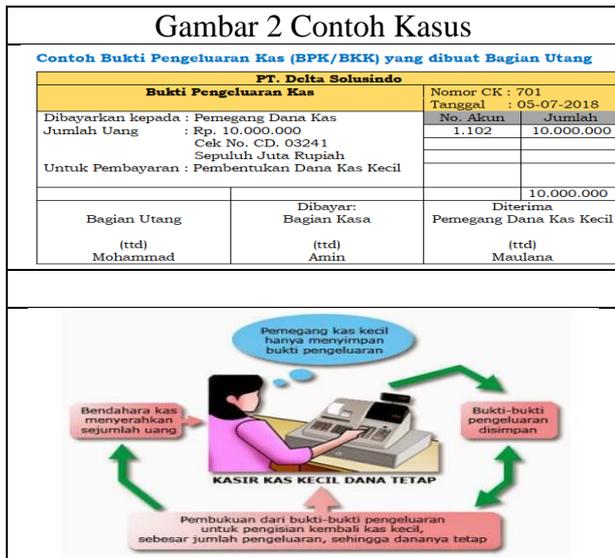
Desain yang akan dibuat dalam pengembangan pembelajaran simulasi bisnis adalah dengan melakukan praktik secara virtual dengan menggunakan software/aplikasi Edmodo, adapun alasan dipilihnya Edmodo karena bisa mengikuti pola seperti yang terdapat pada moonsonSIM.com.

5.2 Pembahasan

Pengembangan pembelajaran praktik mata kuliah simulasi bisnis secara virtual akan dilakukan dengan Edmodo dengan alasan : 1) bisa digunakan secara gratis 2) *user interface* sederhana dan lebih mudah untuk dipergunakan dan bahkan untuk pemula sekalipun 3) *compatibility*, edmodo membantu preview berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html, dan lain lain 4) edmodo bukan hanya bisa diperoleh melalui PC (Laptop/desktop) tetapi juga bisa diperoleh melalui penggunaan handphonet berbasis android.

Langkah awal yang dipersiapkan dalam menyusun pembelajaran virtual dengan topik pengelolaan kas kecil, adalah menyiapkan bahan bahan ajar yang akan dirubah ke dalam bentuk virtual, seperti berikut ini:





Gambar 3 Hasil Kerja

Setelah menyiapkan materi yang akan dibuat visualnya, langkah selanjutnya adalah menyiapkan pointer-pointer penting dalam menjabarkan pembelajaran visual tersebut, misalnya dalam pengelolaan kas kecil, alur pengajaran sudah digambarkan seperti di atas, dengan membuat pointer dalam sebuah table 5, seperti berikut:

Topik pengajaran	Sub topik	Keterangan
Administrasi Dana Kas Kecil	Pengertian Kas Kecil	Kas kecil atau yang umum diartikan petty cash menurut kamus bahasa Indonesia merupakan sejumlah uang kas yang dipersiapkan guna membiayai pengeluaran yang jumlah kecil.
	Fungsi Kas Kecil	a. melaksanakan pengeluaran yang jumlah kecil dan muncul tidak terduga, bukan efisien dan tidak begitu praktis b. Memudahkan

		kewajiban para pegawai didalam melaksanakan layanan yang optimal kepada konsumen termasuk rekan bisnis pimpinan c. guna mengefektifkan aktivitas pimpinan yang menggunakan kas secara incidental dan tanpa rencana.
	Dokumen yang dibutuhkan	a. Dokumen Bukti Kas Keluar/ Bukti Pengeluaran Kas b. Dokumen Permintaan Pengeluaran Kas Kecil c. Dokumen Bukti Pengeluaran Uang Kas Kecil d. Dokumen Permintaan Pengisian Kembali Kas Kecil e. Buku Jurnal Kas Kecil.

Setelah membuat teks untuk menerangkan gambar yang akan dibaca dalam membuat video, maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat perekam. Alat alat perekam yang dibutuhkan adalah:

No	Alat	Fungsi
1	Tripod kamera handphone	Merekam tampak depan dosen
2	Tripod overhead	Merekam bahan yang akan diterangkan oleh dosen

3	2 buah handphone	Handphone harus memiliki kamera dengan minimal 48 mp
4	Software video editing	Menggunakan filmora 11
5	Laptop	Laptop minimal memiliki ram 8 gb

Penelitian ini bukan mencari perbedaan dalam pengajaran praktik simulasi bisnis tetapi menggabungkan pembelajaran secara luring (offline) dengan daring (online/virtual), karena memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Lebih Mudah Melakukan Tindak Lanjut
Manfaat mengkombinasikan pembelajaran online dan offline merupakan teknik lebih memudahkan melaksanakan tindak lanjut. Pembelajaran dan tugas yang diberikan secara online ada baiknya dilakukan tindak lanjut saat offline.
2. Saling Melengkapi Manfaat berikutnya merupakan dapat saling melengkapi. Apapun sebagai kelemahan di saat belajar daring diharapkan melengkapi pada saat belajar luring demikian juga sebaliknya. Contoh di saat belajar daring akan menghabiskan kuota, maka di saat belajar luring tidak membutuhkan atau menghabiskan kuota. Apabila pada waktu belajar online, peserta didik sukar untuk melaksanakan sosialisasi maka pada saat belajar offline dapat dilakukan sosialisasi. Namun apabila pembelajarn luring yang harus dilakukan di ruang kelas maka pembelajaran daring dapat dilaukan dimana saja dan waktu kapan saja atau dilakukan sangat fleksibel.
3. Mencegah kebosanan, dalam menyatukan proses belajar mengajar online dan tatap muka ketika pandemi ini anak akan mencegah kebosanan. Kenyataannya proses belajar mengajar menggunakan satu cara dapat membosankan. Dengan tatap muka dan daring peserta didik akan mengalami proses belajar mengajar yang berlainan. Ketika jenuh semua materi tidak dapat diterima dengan sangat baik, Jadi dianggap hal yang utama memelihara perasaan yang menyenangkan dan motivasi peserta didik untuk senantiasa berjalan.
4. Sangat menarik dan Menghadirkan aktifitas pembelajaran yang lain. Sebelum covid proses belajar mengajar metode saja. Saat covid peserta didik mengalami proses belajar mengajar daring dan tatatp muka. Proses belajar mengajar akan lebih menarik bahkan dapat menghadirkan pembelajaran yang lain. Keinginan peserta didik untuk menimba ilmu semakin baik dengan kengintahuan yang lebih baik. .
5. Kerja sama yang baik Keuntungan yang terakhir yaitu dapat bekerja sama dengan baik. Proses belajar mengajar daring dan tatap muka memerlukan kerja sama dari semua pihak yang terkait. Ketika proses belajar mengajar online dan offline menyatukan kerja sama peserta didik dan pendidik semakin baik.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pertanyaan penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan praktik mata kuliah simulasi bisnis secara virtual dengan mengembangkan yang telah dibuat <https://www.monsoonsim.com>, kemudian dilakukan dengan tiga (3) tahapan: analisis kebutuhan, pengumpulan data, model/desain produk pembelajaran virtual.
2. Desain proses pembelajaran simulasi bisnis secara virtual dilakukan dengan: memilih edmodo alasan dipilihnya Edmodo karena bisa mengikuti pola seperti yang terdapat pada moonsonSIM.com yang nantinya digunakan sebagai sarana pembelajaran virtual, menyiapkan foto foto bahan pembelajaran, menyiapkan pointer pointer kalimat pengajaran virtual, menyiapkan peralatan pembuatan pengajaran virtual

4.2. Saran

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran Untuk Dosen Pengajar Mata kuliah Simulasi Bisnis, pengajaran simulasi bisnis secara virtual dengan mengintegrasikan dengan Buku Panduan, dan Aplikasi Edmodo
2. Saran Untuk Program Studi Administrasi Bisnis agar bisa mengoptimalkan jaringan internet agar mahasiswa dapat mengikuti

dengan mudah mengikuti pembelajaran simulasi bisnis secara virtual

3. Saran Untuk Peneliti Lain melakukan pengembangan pembelajaran dengan metode yang lain, misalnya pengembangan pembelajaran virtual laboratory berbasis problem based learning.

Ucapan Terima Kasih

Tim Penelitian dengan penuh rasa syukur menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih atas dukungan finansial yang diberikan melalui dana DIPA Politeknik Negeri Medan tahun 2023.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, Pipin. (2020). Simulasi Bisnis Virtual Pada SMK Budi Mulia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Volume 3, Nomor 2. Jakarta: LPPM Universitas Bina Sarana Informatika.
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Edisi 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Edmonson et al. (2012). *Self-Directed Learning: A meta-analytic review of adult learning constructs*. Volume 1. New York: Oxford University Press, Inc.
- Ichijo. Nonaka. (2007). *Knowledge Creation and Management: New Challenges For Managers*. Volume 7, Nomor 3. New York: Oxford University Press, Inc.
- Kundang Karsono dkk, (2016), Pengembangan Pembelajaran Manajemen Proyek Berbasis Multimedia Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* Volume 5, Nomor 1, Maret 2016
- Maggie, (2016). *Simulation As Scaffolds In Science Education*. London: SpringerBriefs in Educational Communications and Technology. Volume 7, Nomor 3. DOI: 10.1007/978-3-319-24615-4
- Mulyadi, Alfine Putra. (2019). *Pembangunan Media Informasi Simulasi Bencana Tsunami*. Volume 1, Nomor 3. BMKG Bandung
- Monsoon Academy.(2011). What is MonsoonSIM. Edisi 2. Available on: <http://www.monsoonsim.com> [diakses tanggal 5 Agustus 2022]
- Muhammad, (2010). *Perancangan Permainan Simulasi Bisnis Pada Perusahaan SHUTTLECOCK Sebagai Alat Bantu Praktikum Perancangan Teknik Industri*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Putra, Yananto Mihadi. (2021). *Analisis Siklus Manajemen Proses Bisnis Pada PT Indofood Sukses Makmur*. Volume 1, Nomor 3. Jakarta: PT Indofood.
- Sugiyono,(2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Volume 2, Nomor 12. Bandung: Alfabeta.
- Umi Rusilowati, (2013). *Analisis Organisasi Pembelajaran (Learning Organization) (Studi Kasus Pada Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Pemerintah)*, Semnas Fekon: Optimisme Ekonomi Indonesia 2013, Antara Peluang dan Tantangan. Edisi 1. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Adie E., (2008). *Learning Organization and Human Resource Development*. Available on: <https://teknologikinerja.wordpress.com/2008/05/07/learning-organization>. Volume 2, Nomor 1. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.