

OPERATIONAL AND MAINTENANCE IMPROVEMENT OF DOLL CLAW MACHINE GAME AT PT. TRANS REKREASINDO

Sukma Abdul Ghoni¹, M. Cipto Sugiono²

Mahasiswa Teknik Industri Universitas Pancasakti Tegal¹, Dosen Teknik Industri Pancasakti Tegal²
email: ¹ sukma.ghoni33@gmail.com, ² moh_cipto425@yahoo.co.id

Abstract

PT Trans Rekreasindo is one of CT Corp's business units engaged in Entertainment such as game machines and playgrounds with several branches in Indonesia, PT Trans Rekreasindo itself has spread across several regions of Indonesia, precisely divided into 38 sites, with more than 160 rides and 3500 games available. One of the machines available at PT Trans Rekreasindo is a doll claw machine game, all game machines at PT Trans Rekreasindo use modern machines and are always updated. Because of this, the researcher must be able to find out about the maintenance and operation of the puppet claw machine game. The researcher conducted an approach that included in-depth interviews as well as repairing and maintaining the puppet claw machine game at PT Trans Rekreasindo. It is very important to take care of the machine because in good care the machine will also operate well.

Keywords: *Machine, Operational, Maintenance*

Abstrak

PT. Trans Rekreasindo adalah salah satu unit bisnis milik CT Corp yang bergerak dalam bidang Entertainment seperti mesin permainan dan wahana bermain dengan beberapa cabang di Indonesia, PT. Trans Rekreasindo sendiri telah tersebar di beberapa wilayah Indonesia tepatnya terbagi menjadi 38 sites, dengan lebih dari 160 rides dan 3500 games yang tersedia. Salah satu mesin yang tersedia di PT. Trans Rekreasindo yaitu permainan mesin capit boneka, semua mesin permainan di PT. Trans Rekreasindo menggunakan mesin yang modern dan selalu update. Karena hal tersebut kemudian peneliti harus bisa mengetahui tentang perawatan serta operational pada permainan mesin capit boneka. Perihal tersebut peneliti melakukan pendekatan yang mencakup wawancara mendalam serta memperbaiki dan merawat permainan mesin capit boneka di PT. Trans Rekreasindo. Sangatlah penting untuk merawat mesin karena dalam perawatan yang baik mesin juga akan beroperasi dengan baik.

Kata kunci: Mesin, Operational, Perawatan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman secara terus menerus mengalami perubahan yang kemudian terdapat munculnya sebagian permainan yang menggunakan teknologi dan mesin masa kini (Faisal, 2021). PT. Trans Rekreasindo adalah sebuah tempat hiburan dan rekreasi, yang didalamnya terdapat *game* dan wahana permainan. PT. Trans Rekreasindo menggunakan sistem *powercard*, seseorang yang ingin bermain, harus memiliki *powercard* terlebih dahulu. kemudian mengisi *powercard* dengan uang. *Video game* dan wahana permainan di PT. Trans Rekreasindo merupakan suatu teknologi yang *modern*, industri *skydiving* dalam ruangan akan terus berkembang dengan semakin banyaknya prospek menjanjikan di masa yang akan datang khususnya di wilayah pasar Asia khususnya negara Indonesia yang belum banyak pesaing (Muhammad Syahidil, 2019).

Kerusakan mesin dapat terjadi karena berbagai faktor, seperti penggunaan yang berlebihan, perawatan yang tidak memadai, komponen yang aus, kesalahan desain, dan banyak

lagi. Beberapa contoh umum dari kerusakan mesin seperti kerusakan mekanis, elektrik atau elektronik, akibat panas, korosi, kelelahan material, keausan, sistem pelumasan, human error, desain dan umur pakai (Ing Pamungkas, dkk, 2023).

Penting untuk melakukan tindakan perawatan mesin dengan baik, menjalankan perawatan rutin, mengikuti panduan produsen, dan mengambil tindakan pencegahan untuk mencegah kerusakan yang tidak perlu dan tidak terprediksi. Jika terjadi kerusakan, perbaikan yang tepat waktu dan profesional akan membantu memperpanjang umur mesin dan meminimalkan waktu henti pengoperasian (Bramantyo dan Aziz, 2020).

Banyak faktor-faktor yang dapat menjadi penyebab kerusakan salah satunya penggunaan yang tidak memperhatikan perawatan disetiap komponen mesin permainan, adapun pengetahuan yang kurang tentang bagian mesin yang kemudian mengakibatkan perawatan yang fatal, dan juga beberapa faktor dari dalam maupun dari luar yang memicu terjadinya beberapa kerusakan mesin yang harusnya mesin tersebut bisa beroperasi dengan baik tetapi akibat gangguan dari faktor-faktor yang ringan mesin bisa saja rusak (Yanolanda, Junas, Adhadhi, dan Sofwan, 2022).

Berdasarkan Identifikasi tersebut, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana operational dan maintenance permainan mesin capit boneka di PT. Trans Rekreasindo.

2. METODOLOGI

Metode penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu dan persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan (Syafri, 2022). Metodologi penelitian adalah ilmu mengenai jenjang-jenjang yang harus dilalui dalam suatu proses penelitian, atau ilmu yang membahas metode ilmiah dalam mencari, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan (Benur dan Azar, 2020).

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder dalam pelaksanaannya. Tahap pertama prosedur pengumpulan data meliputi penggunaan observasi, wawancara, dan perawatan serta operasional mesin, yang semuanya dilakukan pada permainan mesin capit boneka pada PT. Trans Rekreasindo, kemudian tahapan kedua yaitu melakukan pencarian artikel, dimana artikel dicari menggunakan bantuan mesin pencarian yaitu Google Scholar kemudian artikel dikumpulkan dari 5 tahun terakhir, tahap ketiga yaitu melakukan seleksi artikel, dimana tahap seleksi ini berguna untuk memisahkan artikel yang tidak terkait dengan metode risiko pada kerusakan mesin, tahap keempat adalah merangkum artikel, dimana artikel dirangkum berdasarkan metode yang digunakan dan hasil penelitian yang diperoleh pada setiap artikel. Tahap kelima yaitu pengelompokan artikel. Artikel dikelompokkan berdasarkan tahun terbit dan metode risiko kerusakan yang digunakan. Tahap terakhir adalah melakukan analisis artikel berdasarkan tahun terbit dan metode risiko yang banyak digunakan. Selain itu, metode risiko yang digunakan akan dibahas secara rinci dan arah pengembangannya dimasa depan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Pamungkas, dkk, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Cara Bermain Mesin Capit Boneka

Pada umumnya untuk bermain mesin capit boneka di PT. Trans Rekreasindo menggunakan *powercard* khusus yang didapatkan dan bisa di mainkan di seluruh sites PT. Trans Rekreasindo, *powercard* tersebut dapat diisi dengan sejumlah saldo yang diinginkan dan dapat di *top up* di kasir dengan batasan *expired powercard* selama dua tahun, kemudian

powercard yang sudah diisi saldo langsung dapat digunakan untuk bermain di seluruh permainan wahana dan *Video games* di area PT. Trans Rekreasindo (Muslimin, 2021).



Gambar 1. 1 *Powercard*

Seluruh permainan wahana dan *Video games* di area PT. Trans Rekreasindo menggunakan *IReader* yaitu alat untuk menggesekkan *powercard* supaya permainan dapat di jalankan atau di mainkan, dan *IReader* dari masing-masing mesin permainan terdapat harga yang sesuai dengan permainan tersebut untuk mengurangi saldo bermain yang terdapat di *powercard*.



Gambar 1. 2 *IReader*

Kemudian *powercard* yang sudah diisi sejumlah saldo dapat dimainkan di mesin capitan boneka dengan cara menggesekkan *powercard* ke *IReader* yang tersedia di mesin capitan boneka, Di *IReader* tersebut terdapat harga untuk bermain mesin boneka capitan boneka sejumlah Rp. 8.900.

Jika lampu *IReader* sudah berwarna hijau maka permainan mesin capitan boneka sudah dapat dimainkan, terdapat *joy stick* untuk mengarahkan capitan ke boneka yang diinginkan kemudian tekan tombol *start* atau *finish* untuk memulai dan menurunkan capitan untuk mencapitan boneka yang ada di dalam mesin, setelah itu akan ada dua pilihan yang pertama yaitu menang atau mendapatkan boneka yang dicapitan, dan kalah atau tidak mendapatkan boneka yang dicapitan (Baihaqi dan Akram, 2023).



Gambar 1. 3 Joy stick dan tombol start

3.2 Kerusakan Pada Mesin Capit Boneka

Kerusakan yang sering terjadi pada mesin capit boneka adalah adanya gangguan baik dari dalam atau luar yang menyebabkan mesin capit boneka tersebut mengalami penurunan performa, dan mengalami kegagalan operasi (Yusella, 2019).

Gangguan dari dalam mengenai kerusakan mesin capit boneka biasanya di karenakan capitan bergerak secara cepat sehingga bisa menyebabkan kabel terputus atau bisa kabel mengalami kerenggangan dan mesin capit tidak bisa beroperasi atau tidak ada daya untuk mencapit boneka (Firhan dan Ali, 2020).



Gambar 2. 1 Mesin Capit Boneka

Sedangkan gangguan dari luar biasanya disebabkan oleh orang yang memainkan mesin capit boneka dengan cara tidak baik seperti menekan tombol dengan keras secara terus menerus menyebabkan tombol rusak, kemudian di bagian *joy stick* sering ditemukan lemahnya *joy stick* karena seringkali orang yang memainkan *joy stick* dengan menggeser terlalu keras secara terus menerus sehingga *joy stick* bisa lemah dan bergerak sendiri jika mesin dimainkan (Adrianus, 2022).

3.3 Perbaikan Pada Mesin Capit Boneka

Memperbaiki mesin capit boneka yang mengalami kerusakan pada tombol *start* atau *finish* yaitu dengan cara mengecek area di dalam tombola tau mengganti tombol lama dengan tombol baru jika tombol lama sudah tidak berfungsi lagi atau tombol pecah, pada area tombol terdapat sedikit celah yang fungsinya supaya mudah untuk melepas pasang tombol *start* atau *finish* (Bayu, 2020).

Kemudian kerusakan pada *joy stick* yang sudah lemah atau tidak bisa di arahkan yaitu dengan cara mengecek apakah di dalam area *joy stick* ada sesuatu yang mengganjal seperti *part* yang patah ataupun lem yang belum di bersihkan, jika terdapat hal tersebut segera dibersihkan, atau ganti *joy stick* lama dengan *joy stick* yang baru caranya buka baut di area *joy stick* dan copot *joy stick* yang rusak kemudian pasang *joy stick* yang baru supaya performa mesin capit boneka bisa lebih mudah untuk dimainkan dan pelanggan bisa nyaman bermain mesin capit boneka.

Kerusakan pada mesin capit boneka sering kali terjadi pada bagian capit yang ada di dalam mesin, cara memperbaiki capit yang lemah atau tidak mau mencapit yaitu pertama dengan mengecek kabel capit apakah ada kebocoran kabel atau bisa kabel terbelit dan putus, cara memperbaikinya yaitu dengan menyambungkan kabel kemudian kabel dikencangkan (Aldhi, 2021).

3.4 Perawatan Pada Mesin Capit Boneka

Merawat mesin capit boneka tidak hanya dari luar saja tetapi juga dari dalam mesin, perawatan dari luar mesin yaitu membersihkan kotoran-kotoran yang menempel pada mesin juga mengontrol *stock* boneka yang ada di dalam mesin, kemudian merawat tombol *start* dan *finish* dengan cara melepaskan tombol terlebih dahulu dan bersihkan area tombol yang kotor.

Cara merawat *joy stick* juga tidak jauh beda dengan perawatan tombol *start* atau *finish*, lepaskan *joy stick* kemudian bersihkan area *joy stick* dan pada area slot penempatan *joy stick* yang ada di dalam mesin.

Merawat mesin capit juga tidak jauh beda dengan perawatan tombol dan *joy stick*, pada mesin capit seringkali terdapat kabel yang terbelit sehingga capit tidak bisa beroperasi atau macet, merawat mesin capit cukup dengan mengecek kabel capit agar tidak terbelit, dan juga mengecek kelancaran solenoid capit supaya dapat mengetahui berfungsi atau tidaknya capit (Joko, Yuli dan Nidia, 2023)

3.5 Pengumpulan Data

Berikut adalah pengumpulan data hasil operational permainan mesin capit boneka dari bulan Februari, Maret, dan April 2023 dengan keterangan sebagai berikut:

<i>Month</i>	: Waktu yang menunjukkan bulan dan tahun
<i>Site name</i>	: Nama tempat operational mesin
<i>Mechine name</i>	: Nama permainan mesin capit boneka
<i>Category</i>	: Kategori mesin <i>crane</i> yang artinya mesin capit
Harga boneka keluar	: Jumlah harga boneka yang sudah keluar
Penghasilan	: Penghasilan mesin selama satu bulan
<i>Payout ratio</i>	: Hasil <i>presentase</i> dari harga boneka keluar dibagi dengan penghasilan mesin
Yang bermain	: Jumlah orang yang bermain selama satu bulan
Total boneka keluar	: Total boneka yang keluar selama satu bulan
<i>Setting</i> boneka keluar	: <i>Setting</i> jumlah yang harus keluar atau <i>setting</i> jika sudah dimainkan sebanyak 208 maka permainan selanjutnya boneka akan keluar atau menang, dan Kembali ke <i>setting</i> awal.

Tabel 5 1 Data *Operational* Mesin Capit Boneka Di Bulan Februari 2023

No	Month	Site Name	Machine Name	Category	Harga Boneka Keluar	Penghasilan	Yang Bermain	Total Boneka Keluar	Settingan Boneka Keluar
1	Februari 2023	TSM Tegal	Baby Bear A	Crane	13.552	3.293.000	417	2	208
2	Februari 2023	TSM Tegal	Baby Bear B	Crane	24.640	2.678.900	339	4	85
3	Februari 2023	TSM Tegal	Baby I Crane A	Crane	23.532	489.700	100	3	33
4	Februari 2023	TSM Tegal	Baby I Crane B	Crane	98.508	1.121.000	229	10	23
5	Februari 2023	TSM Tegal	Baby I Crane C	Crane	162.688	1.321.600	270	12	22
6	Februari 2023	TSM Tegal	Cherry Box A	Crane	126.628	885.000	181	11	16
7	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box A	Crane	13.552	624.000	160	2	80
8	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box B	Crane	13.500	417.300	107	2	54
9	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box C	Crane	10.976	234.000	60	1	60
10	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box D	Crane	0	436.800	112	0	0
Grand Total					487.576	11.501.300	1.974	47	42

Tabel 5 2 Data *Operational* Mesin Capit Boneka Di Bulan Maret 2023

No	Month	Site Name	Machine Name	Category	Harga Boneka Keluar	Penghasilan	Yang Bermain	Total Boneka Keluar	Settingan Boneka Keluar
1	Maret 2023	TSM Tegal	Baby Bear A	Crane	24.024	2.162.700	274	4	68
2	Maret 2023	TSM Tegal	Baby Bear B	Crane	92.400	2.554.300	323	7	46
3	Maret 2023	TSM Tegal	Baby I Crane A	Crane	0	637.200	130	0	0
4	Maret 2023	TSM Tegal	Baby I Crane B	Crane	75.584	867.300	177	5	35
5	Maret 2023	TSM Tegal	Baby I Crane C	Crane	40.656	885.000	181	5	36
6	Maret 2023	TSM Tegal	Cherry Box A	Crane	56.672	613.600	125	6	21
7	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box A	Crane	27.104	717.600	184	3	61
8	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box B	Crane	21.952	280.800	72	2	36
9	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box C	Crane	10.596	124.800	32	1	32
10	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box D	Crane	10.596	518.700	133	1	133
Grand Total					359.584	9.362.000	1.631	34	48

Tabel 5 3 Data *Operational* Mesin Capit Boneka Di Bulan April 2023

No	Month	Site Name	Machine Name	Category	Harga Boneka Keluar	Penghasilan	Yang Bermain	Total Boneka Keluar	Settingan Boneka Keluar
1	April 2023	TSM Tegal	Baby Bear A	Crane	286.440	12.744.800	1613	18	90
2	April 2023	TSM Tegal	Baby Bear B	Crane	261.184	6.354.600	804	15	54
3	April 2023	TSM Tegal	Baby I Crane A	Crane	10.596	1.805.400	368	1	368
4	April 2023	TSM Tegal	Baby I Crane B	Crane	185.448	2.306.900	471	10	47
5	April 2023	TSM Tegal	Baby I Crane C	Crane	99.094	3.132.900	639	8	80
6	April 2023	TSM Tegal	Cherry Box A	Crane	219.460	1.770.000	361	17	21
7	April 2023	TSM Tegal	Toy Box A	Crane	27.104	1.556.100	399	2	200
8	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box B	Crane	70.596	920.400	236	6	39
9	April 2023	TSM Tegal	Toy Box C	Crane	81.756	674.700	173	5	35
10	April 2023	TSM Tegal	Toy Box D	Crane	10.226	1.322.100	339	1	339
Grand Total					1.521.904	32.587.900	5.404	83	65

3.6 Pengolahan Data

Tabel 6 1 Hasil *Payout Ratio* Pada Bulan Februari 2023

No	Month	Site Name	Machine Name	Category	Harga Boneka Keluar	Penghasilan	Payout Ratio	Yang Bermain	Total Boneka Keluar	Settingan Boneka Keluar
1	Februari 2023	TSM Tegal	Baby Bear A	Crane	13.552	3.293.000	0,41%	417	2	208
2	Februari 2023	TSM Tegal	Baby Bear B	Crane	24.640	2.678.900	0,92%	339	4	85
3	Februari 2023	TSM Tegal	Baby I Crane A	Crane	23.532	489.700	4,81%	100	3	33
4	Februari 2023	TSM Tegal	Baby I Crane B	Crane	98.508	1.121.000	8,79%	229	10	23
5	Februari 2023	TSM Tegal	Baby I Crane C	Crane	162.688	1.321.600	12,31%	270	12	22
6	Februari 2023	TSM Tegal	Cherry Box A	Crane	126.628	885.000	14,31%	181	11	16
7	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box A	Crane	13.552	624.000	2,17%	160	2	80
8	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box B	Crane	13.500	417.300	3,24%	107	2	54
9	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box C	Crane	10.976	234.000	4,69%	60	1	60
10	Februari 2023	TSM Tegal	Toy Box D	Crane	0	436.800	0,00%	112	0	0
Grand Total					487.576	11.501.300	4,24%	1.974	47	42

Tabel 6 2 Hasil *Payout Ratio* Pada Bulan Maret 2023

No	Month	Site Name	Machine Name	Category	Harga Boneka Keluar	Penghasilan	Payout Ratio	Yang Bermain	Total Boneka Keluar	Settingan Boneka Keluar
1	Maret 2023	TSM Tegal	Baby Bear A	Crane	24.024	2.162.700	1,11%	274	4	68
2	Maret 2023	TSM Tegal	Baby Bear B	Crane	92.400	2.554.300	3,62%	323	7	46
3	Maret 2023	TSM Tegal	Baby I Crane A	Crane	0	637.200	0,00%	130	0	0
4	Maret 2023	TSM Tegal	Baby I Crane B	Crane	75.584	867.300	8,71%	177	5	35
5	Maret 2023	TSM Tegal	Baby I Crane C	Crane	40.656	885.000	4,59%	181	5	36
6	Maret 2023	TSM Tegal	Cherry Box A	Crane	56.672	613.600	9,24%	125	6	21
7	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box A	Crane	27.104	717.600	3,78%	184	3	61
8	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box B	Crane	21.952	280.800	7,82%	72	2	36
9	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box C	Crane	10.596	124.800	8,49%	32	1	32
10	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box D	Crane	10.596	518.700	2,04%	133	1	133
Grand Total					359.584	9.362.000	3,84%	1.631	34	48

Tabel 6 3 Hasil *Payout Ratio* Pada Bulan April 2023

No	Month	Site Name	Machine Name	Category	Harga Boneka Keluar	Penghasilan	Payout Ratio	Yang Bermain	Total Boneka Keluar	Settingan Boneka Keluar
1	April 2023	TSM Tegal	Baby Bear A	Crane	286.440	12.744.800	2,25%	1613	18	90
2	April 2023	TSM Tegal	Baby Bear B	Crane	261.184	6.354.600	4,11%	804	15	54
3	April 2023	TSM Tegal	Baby I Crane A	Crane	10.596	1.805.400	0,59%	368	1	368
4	April 2023	TSM Tegal	Baby I Crane B	Crane	185.448	2.306.900	8,04%	471	10	47
5	April 2023	TSM Tegal	Baby I Crane C	Crane	99.094	3.132.900	3,16%	639	8	80
6	April 2023	TSM Tegal	Cherry Box A	Crane	219.460	1.770.000	12,40%	361	17	21
7	April 2023	TSM Tegal	Toy Box A	Crane	27.104	1.556.100	1,74%	399	2	200
8	Maret 2023	TSM Tegal	Toy Box B	Crane	70.596	920.400	7,67%	236	6	39
9	April 2023	TSM Tegal	Toy Box C	Crane	81.756	674.700	12,12%	173	5	35
10	April 2023	TSM Tegal	Toy Box D	Crane	10.226	1.322.100	0,77%	339	1	339
Grand Total					1.521.904	32.587.900	3,84%	5.404	83	65

Dari data diatas dijelaskan pada bulan Februari sampai dengan bulan April 2023 diperoleh data sebagai berikut dengan keterangan *Month* yaitu bulan pelaporan yang terlapor pada Februari, Maret, dan April 2023, kemudian *site name* yaitu nama tempat yang terdapat mesin capit boneka di *site* TSM (Trans Studio Mini) Tegal, *mechine name* yaitu nama-nama mesin capit boneka yang ada di *site* tersebut berjumlah 10 mesin, dengan kolom *category crane* yang artinya capitan, pada kolom harga boneka yang keluar yaitu jumlah nilai jual tiap bulannya boneka yang didapatkan pemain dari masing-masing mesin, dikolom penghasilan yaitu penghasilan masing-masing mesin sesuai dengan jumlah pemain yang memainkan mesin tersebut, akan tetapi harga dari masing-masing mesin dapat berubah sesuai dengan ketentuan perusahaan, dikolom *payout ratio* yaitu *presentase* mesin setiap bulan dengan perhitungan:

$$Payout\ ratio = \frac{Harga\ Boneka\ Keluar}{Penghasilan} \times 100\%$$

Menghitung *payout ratio* pada bulan februari di mesin *Baby Bear A*

$$Payout\ ratio = \frac{13.552}{3.293.000} \times 100\%$$

$$Payout\ ratio = 0,0041 \times 100\%$$

$$Payout\ ratio = 0,41\%$$

Pada kolom yang bermain yaitu jumlah orang keseluruhan yang memainkan masing-masing mesin capit boneka perbulannya, kemudian di kolom total boneka keluar yaitu jumlah boneka yang keluar dari masing-masing mesin perbulannya, Pada kolom settingan boneka keluar yaitu penyettingan mesin sesuai dengan ketentuan HO (*Head Office*) di setiap *maintenance* dua minggu sekali, masing-masing mesin mempunyai settingan boneka keluar, contoh pada bulan februari 2023 mesin *Baby I Crane A* di kolom setting boneka keluar sudah ditentukan yaitu setelah 33 permainan/gesekan boneka akan keluar, tetapi settingan itu tidak menjamin boneka keluar ataupun tidak, karena faktor-faktor dari kerusakan mesin serta *maintenance* yang kemungkinan mendapatkan peluang untuk menang maupun peluang untuk kalah.

4. KESIMPULAN

Semua mesin permainan wahana dan *Video games* yang digunakan setiap hari di PT. Trans Rekreasindo perlu *Maintenance* yang rutin supaya mesin bisa berjalan dengan normal mulai dari perbaikan dan perawatan terutama permainan mesin capit boneka yang perlu dilakukan perbaikan dan perawatan rutin setiap dua minggu sekali khususnya pada bagian capit, joystick, dan tombol *start* atau *finish* yang paling sering digunakan pada saat bermain untuk mengurangi resiko kerusakan pada mesin dan penggantian *part* dan setelah *maintenance* rutin mesin dapat beroperasi normal dengan peluang menang yang bisa didapatkan oleh pemain sehingga operasional mesin permainan dapat beroperasi dengan baik ketika mesin digunakan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, Muhammad., & Akram, Muhammad. 2023. Menganalisis Unsur Perjudian Dalam Permainan Mesin Capit Boneka Terhadap Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(6), 860-870.
- Benuf, Kornelius & Azhar, Muhamad. 2020. Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. *Jurnal Gema Keadilan*. Volume 7 (I).
- Daryanto, Zusyah Porja., Suhairi, Muhammad., Fallo, Ilham Surya., Hasan., & Rusdaniyar. 2022. Model Alat Pelontar Bolafutsal (ZPD 02) Untuk Keterampilan Teknik Permainan Futsal. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(01), 123-135.
- Hanin, Tasya Alifia., Saftarina, Fitria., & Fiana, Dewi Nur. Inovasi Kedokteran Komunitas Dalam Pelatihan Keselamatan Kerja Di Bidang Pertanian Berbasis Teknologi Melalui Permainan Digital. *Medula*, 12(04), 618-627.
- Islam, Muhammad Syahidil. 2019. Analisis Kelayakan Bisnis. Fakultas Teknik. Universitas Widyatama: Bandung.
- Khan, Firhan., & Rismayadi, Ali Akbar. Perancangan Permainan Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2 Di SDN 2 Cibunigeulis Kota Tasikmalaya. *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 242-247.
- Mahardika, Bayu. 2020. Laporan Magang Industri CV. Berkah Anugerah Teknologi. Fakultas Vokasi. Institut Teknologi Sepuluh Nopember: Surabaya.
- Pamungkas, Ling., Irawan, Heri Tri., Basuki, Mahmud., Ridha, Arrazy Elba., Adib., Syahputra, Rizki Agam., & Widarta, Fajar Okta. 2023. Metode Analisis Risiko Kerusakan Mesin Produksi di Indonesia: Literature Review. *Jurnal INVASI: Industri dan Inovasi*, 1(1), 1-11.
- Pratama, Yosep Aldhi. 2021. Analisis kecacatan produk hollow di PT Sukses Expamet dengan metode fault tree analysis (FTA) dan *failure mode and effect analysis* (FMEA). *Undergraduate thesis*, Widya Mandala Surabaya Catholic University: Surabaya.
- Prayoga, Faisal Rizki. 2021. Laporan Magang Industri PPSDM Migas Cepu. Fakultas Vokasi. Institut Teknologi Sepuluh Nopember: Surabaya.
- Putro, B. E., & Aziz, M. Y. A. 2020. Analisis penyebab kerusakan mesin produksi kayu lapis. *Performa: Media Ilmiah Teknik Industri*, 19(02), 133-140.
- Sahir, Syafrida Hafni. 2022. Metodologi Penelitian. Medan: Penerbit KBM Indonesia.

- Setyapratama, Yusella Rangga. 2019. Implementasi Case Based Reasoning Pada Sistem Pakar Dalam Identifikasi Kerusakan Yang Terjadi Di Vending Machine Boneka (Studi Kasus Pt.Matahari Graha Fantasi-Timezone). Fakultas Teknik. Universitas Muhammadiyah Magelang: Magelang.
- Suzantry Handayani, Y., Haidi, J., Kurniawan, A., & Alqap, S. 2022. Optimalisasi Operasi Mesin Cetak Pelet MKS-PLT15 Menggunakan Lagrange. *Electrician : Jurnal Rekayasa Dan Teknologi Elektro*, 16(1), 116-122.
- Wahyudi, Johan. 2021. Rancang Bangun Game Edukasi 3 Dimensi Perawatan Orang Utan Berbasis Game Maker:Studio. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 24-32.
- Waluyo, Joko., Pratiwi, Yuli., & Lestari, Nidia. 2023. Implementasi Mesin Pamarut Kelapa Dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST AKPRIND*, 6(1), 97-107.
- Wibisono, Adrianus Aryo. 2022. Perbaikan Claim Reject Moniroi Pada Piston Tipe X PT. Federal Izumi Manufacturing. Jurusan Teknik Mesin. Politeknik Negeri Jakarta: Jakarta.