PENYELESAIAN

MASALAH 3

172 STATISTIK UTAMA INDUSTRI VIDEO GAME

Kelompok: .....

Anggota: 1.....

2.....

3.....

4.....

Kelas : .....

LIVEWORKSHEETS

Penyelesaian Masalah 3

Sumber: https://financesonline.com/video-games-industry-statistics/

A. Pilihlah "Benar" atau "Salah" dengan memberikan tanda ✓ setiap pernyataan berikut!

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Persentase yang menggunakan media streaming devices setengah dari persentase yang menggunakan handheld gaming devices. ALasannya.....	.....	.....
2	Persentase yang menggunakan laptop lebih besar dari persentase yang menggunakan smartphone. Alasannya.....	.....	.....
3	Selisih persentase yang menggunakan game consoles dengan persentase yang menggunakan laptop adalah 16% . Alasannya.....	.....	.....

LIVEWORKSHEETS

B. Sajikan Data di atas dalam Bentuk Tabel!

No	Media untuk bermain game	Persentase
1	.....	.....
2	.....	.....
3	.....	.....
4	.....	.....
5	.....	.....
6	.....	.....

LIVEWORKSHEETS

Jawablah Pertanyaan Berikut!

1. Berapa jumlah persentase media yang digunakan untuk bermain game online di lima media (Smartphone, Lapotop game consoles, handheld gaming device, media streaming device)?

.....

.....

2. Berapa rata- rata/ persentase media yang digunakan untuk bermain game online di lima media (smartphone, laptop, game consoles, handheld gaming device, media streaming device)?

.....

.....

3. Berapa jumlah persentase yang digunakan untuk bermain game online di enam media (smartphone, laptop, game consoles,tablets, handheld gaming device, media streaming device) jika rata- rata penggunaan media game online 29%?

.....

.....

4. Berapa selisih jumlah persentase media yang digunakan untuk bermain game online terhadap informasi di enam media (smartphone, laptop, game consoles,tablets, handheld gaming device, media streaming device) dan di lima (smartphone, laptop, game consoles, handheld gaming device, media streaming device media)?

.....

.....

LIVEWORKSHEETS

Jawaban Masalah 3:

Yuk! kita hitung berapa persentase yang menggunakan tablets ketika bermain game online, jika rata- rata persentase penggunaan alat smartphone device, desktop PC/ leptop, game consoles, tablets, handheld gaming divices, media streaming devices ketika bermain game online adalah 29%.

.....

.....

.....

SELAMAT BELAJAR

LIVEWORKSHEETS