

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel – variabel yang penting menurut responden:

Tabel 6.1  
Variabel-Variabel Penting Menurut Responden

Variabel	No	Atribut
<i>Product</i>	1	Kecepatan internet
	2	Kestabilan internet
	3	Spesifikasi komputer yang tinggi
	4	Lebar monitor/layar yang disediakan
	5	Resolusi monitor/layar yang disediakan
	6	Kualitas <i>gaming gear</i>
<i>Price</i>	7	Harga yang ditawarkan
<i>Promotion</i>	8	Jenis promo yang diberikan
<i>Procces</i>	9	Lama jam operasional warnet
<i>People</i>	10	Kesigapan karyawan
	11	Kemampuan karyawan untuk bisa membantu ketika terjadi masalah (komputer, internet, dll)
	12	Keramahan karyawan
<i>Physical Evidence</i>	13	Kesejukan udara didalam warnet
	14	Kebersihan warnet
	15	Kestabilan listrik
	16	Keamanan ketika sedang bermain
	17	Keamanan lahan parkir
	18	Kenyamanan kursi
	19	Kenyamanan meja

2. *Segmenting Targeting dan Positioning:*

***Segmentation:***

Demografis: Usia, pekerjaan, uang saku per bulan.

Perilaku: Freskuensi kedatangan ke warnet, lama penggunaan warnet  
sekali kedatangan

***Targeting:***

Kelompok sumber daya rendah, mahasiswa berusia antara 17-20 tahun yang memiliki uang saku sebesar Rp.1.500.000,00 – Rp.1.999.999,00 per

bulan, dengan frekuensi kedatangan ke warnet 1-2 kali dalam seminggu dan biasa menggunakan jasa warnet selama 3 jam dalam sekali kedatangan.

**Positioning:**

Tempat khusus untuk bermain *game online*. *Positioning* sudah sesuai dengan keadaan dan fasilitas yang saat ini disediakan oleh Warnet Versus.

3. Usulan strategi Warnet Versus:

Tabel 6.2  
Usulan Strategi Warnet Versus

Variabel	No	Atribut	Usulan Strategi
<i>Product</i>	1	Kecepatan internet	Sama
	2	Kestabilan internet	Sama
	3	Spesifikasi komputer yang tinggi	GPU GT 700 series
			RAM 4Gb
			Prosesor i5
	4	Lebar monitor/layar yang disediakan	22 inch
5	Resolusi monitor/layar yang disediakan	Resolusi meningkat dengan mengganti monitor	
6	Kualitas <i>gaming gear</i>	Sama	
<i>Price</i>	7	Harga yang ditawarkan	Rp.11.000/3 jam
<i>Promotion</i>	8	Jenis promo yang diberikan	<i>Membership</i> dan potongan harga
<i>Procces</i>	9	Lama jam operasional warnet	24 jam
<i>People</i>	10	Kesigapan karyawan	Menambah jumlah karyawan
	11	Kemampuan karyawan untuk bisa membantu ketika terjadi masalah (komputer, internet, dll)	Sama
	12	Keramahan karyawan	Sama
<i>Physical Evidence</i>	13	Kesejukan udara didalam warnet	Sama
	14	Kebersihan warnet	Selalu Terjaga
	15	Kestabilan listrik	Menggunakan stabilizer dan genset
	16	Keamanan ketika sedang bermain	Memasang CCTV dan loker
	17	Keamanan lahan parkir	Menempatkan penjaga parkir dan CCTV
	18	Kenyamanan kursi	Menggunakan kursi yang bisa diatur tingginya
19	Kenyamanan meja	Sama	

## 6.2 Saran

Saran diberikan agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik dari penelitian yang saat ini dilakukan. Berikut adalah saran yang peneliti berikan:

1. Menggunakan pendekatan psikografis lain (selain VALS) mengingat hasil penelitian menggunakan VALS tidak membentuk semua golongan VALS.

2. Sebaiknya dilakukan penelitian dengan memperhatikan persaingan dengan usaha sejenis (warnet atau *gaming center*) mengingat pada penelitian ini tidak dilakukan.
3. Sebaiknya dilakukan penelitian untuk mengetahui kepuasan konsumen terhadap performansi Warnet Versus saat ini.

