

BAB 6

Kesimpulan dan Saran

6.1. Kesimpulan

Dari hasil pengolahan data dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya maka ditarik kesimpulan yang dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada perumusan masalah. Beberapa kesimpulan yang dapat dirangkum adalah :

1. Dari hasil pengolahan Cochran yang dilakukan terhadap 30 atribut, atribut-atribut tersebut disaring menjadi 20 atribut yang menurut konsumen penting dalam memilih warnet pilihannya. Adapun ke-20 atribut tersebut adalah :
 1. Komputer yang memiliki spesifikasi hardware yang baik
 2. Kelengkapan game lokal dan internet
 3. Adanya pemberian tambahan jam bermain pada waktu tertentu
 4. Lokasi gamecenter yang aman
 5. Ruangan tempat bermain yang nyaman (tidak terlalu gelap dan panas)
 6. Variasi jenis makanan dan minuman yang disediakan
 7. Kerapihan pegawai dalam berpakaian
 8. Daya tanggap pegawai dalam menghadapi permintaan konsumen
 9. Kecepatan pegawai melayani konsumen yang baru datang
 10. Kemudahan dalam mengakses komputer
 11. Ketersediaan game yang selalu di update
 12. Keadaan fisik komputer yang terjaga dengan baik seperti mouse, keyboard dan monitor)
 13. Jaringan komputer lokal dan internet yang baik
 14. Biaya yang harus dibayar untuk bermain game
 15. Kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran

16. Adanya kantin yang menyediakan makanan dan minuman ringan
 17. Adanya kamar kecil yang bersih
 18. Keramahan pegawai dalam melayani konsumen
 19. Daya tanggap teknisi dalam menghadapi kerusakan komputer
 20. Tersedianya ruangan bebas rokok untuk konsumen yang tidak merokok
2. Dari hasil pengolahan secara Rating Scale maka dapat dilihat bahwa untuk tingkat kepuasan konsumen untuk atribut-atribut dibawah konsumen masih merasa kurang puas. Atribut-atribut tersebut adalah :
- Komputer dengan spesifikasi hardware yang baik
 - Variasi jenis makanan dan minuman yang disajikan
 - Keadaan fisik komputer yang terjaga dengan baik seperti mouse, keyboard dan monitor.
 - Jaringan komputer lokal dan internet yang baik
 - Biaya yang harus dibayar untuk bermain game
 - Adanya kamar kecil yang bersih
 - Daya tanggap teknisi dalam menghadapi kerusakan komputer
 - Tersedianya ruangan bebas rokok untuk konsumen yang tidak merokok.
3. Dari hasil CA yang dilakukan pada pengolahan data dan dengan melakukan penelitian terhadap kepuasan konsumen dengan metoda *rating-scale* maka diketahui kelebihan dari Digigames. Kelebihan Digigames yang teridentifikasi pada peta posisi adalah ::
- Ruang tempat bermain yang nyaman (tidak terlalu gelap dan panas).
 - Daya tanggap pegawai menghadapi permintaan konsumen.
 - Keramahan pegawai menghadapi permintaan konsumen.
 - Kemudahan melakukan transaksi pembayaran.

Dari hasil CA yang dilakukan pada pengolahan data dan penelitian terhadap kepuasan konsumen dengan metoda *rating-scale* Digigames yang teridentifikasi pada peta posisi adalah :

- Kelengkapan game lokal dan internet
- Pemberian tambahan jam bermain pada waktu tertentu
- Kerapihan pegawai dalam berpakaian
- Daya tanggap teknisi dalam menghadapi kerusakan komputer.

4. Strategi bersaing yang baik yang dilakukan oleh Digigames agar dapat meningkatkan kemampuan bersaing adalah dengan melakukan strategi bersaing secara frontal. Saran-saran terhadap hal yang harus dilakukan oleh Digigames adalah :

- Mengubah spesifikasi hardware komputer dengan yang kualitas yang lebih baik sehingga meningkatkan kenyamanan konsumen sewaktu bermain game. Hal ini dapat dilakukan dengan mengubah monitor dari monitor 14 inchi menjadi LCD 17 inchi, mengganti memori dari 256 MB menjadi 512 MB.
- Melakukan pengecekan secara berkala dan mengganti peralatan tambahan seperti mouse, keyboard dan monitor yang sudah bekerja kurang baik.
- Penambahan band width dari Digigames sehingga kecepatan koneksi juga meningkat.
- Melakukan diskon harga pada konsumen yang bermain diatas 5 jam sehingga menarik minat konsumen untuk mengunjungi Digigames.

- Melakukan pemberian tambahan waktu bermain pada jam-jam tertentu seperti jam 07.00-11.00, sehingga menarik minat konsumen untuk bermain pada jam-jam tersebut.
- Melakukan pembersihan kamar kecil secara berkala sehingga kamar kecil terjaga kebersihannya.
- Melakukan training teknisi sehingga dapat dengan cepat memperbaiki kerusakan yang terjadi pada komputer.
- Mengenakan sanksi kepada pegawai yang berpakaian kurang rapi sehingga pegawai akan selalu berpakaian rapi.
- Melakukan training teknisi mengenai cara-cara perbaikan koneksi internet dan hardware sehingga dapat dengan cepat memperbaiki kerusakan yang terjadi pada komputer.

6.2 Saran

1. Saran untuk pihak perusahaan adalah supaya hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh pihak perusahaan.
2. Agar penelitian ini dapat digunakan dan dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya, seperti penelitian mengenai :
 - Penelitian mengenai tingkat pelayanan dengan metoda Serqual.
 - Penelitian mengenai SWOT dengan metoda EFE dan IFE.