

LAMPIRAN 1

○ Kuesioner Pendahuluan

Kuesioner Pendahuluan

Saudara-saudari yang terhormat,

Melalui kuesioner ini saya bermaksud melakukan suatu penelitian mengenai persaingan *Game Online* di *Cyberpark* Jalan Surya Sumantri, Bandung. Sehubungan dengan hal ini, saya berharap rekan-rekan atau saudara mau meluangkan sedikit waktunya untuk mengisi atau mengemukakan pendapat/persepsi terhadap beberapa pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan penelitian ini yang sesuai dengan pengalaman dan penghayatan saudara. Atas perhatian dan kesediaan saudara dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih. Semoga Tuhan memberkati rekan-rekan/saudara.

Hormat saya,

Peneliti

Kuesioner Pendahuluan

Petunjuk pengisian :

Beri tanda *Checklist* (\checkmark) pada atribut-atribut di bawah ini yang anda nilai penting dalam memilih tempat bermain *Game Online*.

No	Atribut dalam kuesioner	Tanda
1	Kebersihan komputer yang tersedia (<i>Keyboard, Mouse, Monitor</i>)	
2	Kualitas jaringan koneksi internet	
3	Kualitas jaringan LAN (Koneksi Jaringan Setempat)	
4	Kelengkapan jenis <i>Game Online</i>	
5	Ketersediaan <i>Game Online</i> yang selalu <i>up to date</i>	
6	Kualitas kecepatan komputer	
7	Kelengkapan <i>voucher Game Online</i>	
8	Ketersediaan <i>voucher Game Online</i>	
9	Adanya genset yang menjaga kemungkinan permainan terhenti karena pemadaman listrik	
10	Terjangkau-nya biaya untuk bermain <i>Game Online</i>	
11	Potongan harga untuk pengambilan paket tertentu	
12	Terjangkau-nya harga makanan dan minuman	
13	Kemudahan mencapai lokasi	
14	Area parkir yang memadai	
15	Keadaan lingkungan yang aman	
16	Pemberian jam bermain gratis untuk waktu-waktu tertentu	
17	Frekuensi promosi dilakukan dengan mengadakan <i>event-event</i> seperti kompetisi <i>game</i>	
18	Promosi di media cetak seperti brosur, majalah, koran	
19	Kejelasan banner pada tempat <i>Game Online</i>	
20	Promosi dari media elektronik seperti <i>social media</i> , radio	
21	Kerapihan seragam karyawan	
22	Keramahan karyawan dalam melayani	
23	Ketanggapan karyawan dalam melayani	
24	Pengetahuan karyawan mengenai jenis-jenis <i>games</i>	
25	Kecepatan karyawan dalam mengatasi masalah	
26	Kecepatan karyawan dalam menanggapi permintaan konsumen	
27	Daya tanggap mengatasi gangguan dalam perangkat komputer	
28	Ketepatan perhitungan waktu	
29	Kecepatan dalam proses pembayaran	
30	Ketepatan dalam proses pembayaran	
31	Kemudahan dalam mengakses komputer (" <i>Login</i> ")	
32	Alternatif dalam pembayaran (<i>Flazz</i> , Kartu kredit)	
33	Jumlah fasilitas kamar mandi yang memadai	
34	Kenyamanan tempat duduk	
35	Kenyamanan dan Keteraturan ruangan <i>Game Online</i>	
36	Tata Letak <i>Game Online</i>	
37	Perbedaan antara ruangan merokok dan tidak merokok	
38	Penerangan yang memadai	
39	Kenyamanan ruangan bermain <i>Game Online</i>	
40	Kelengkapan peralatan tambahan komputer (<i>Headset</i>)	
41	Kebersihan toilet.	

Lain – lain :

Rangkuman Hasil Kuesioner Pendahuluan

Variabel 7P	No	Atribut dalam kuesioner	Jumlah Responden		Persentase Kepentingan (%)
			Penting	Tidak Penting	
Product	1	Kebersihan komputer yang tersedia (<i>Keyboard, Mouse, Monitor</i>)	40	0	100
	2	Kualitas jaringan koneksi internet	36	4	90
	3	Kualitas jaringan LAN (Koneksi Jaringan Setempat)	33	7	82,5
	4	Kelengkapan jenis <i>Game Online</i>	32	8	80
	5	Ketersediaan <i>Game Online</i> yang selalu <i>up to date</i>	29	11	72,5
	6	Kualitas kecepatan komputer	37	3	92,5
	7	Kelengkapan <i>voucher Game Online</i>	21	19	52,5
	8	Ketersediaan <i>voucher Game Online</i>	30	10	75
	9	Adanya genset yang menjaga kemungkinan permainan terhenti karena pemadaman listrik	26	14	65
Price	10	Terjangkau-nya biaya untuk bermain <i>Game Online</i>	28	12	70
	11	Potongan harga untuk pengambilan paket tertentu	34	6	85
	12	Terjangkau-nya harga makanan dan minuman	26	14	65
Place	13	Kemudahan mencapai lokasi	27	13	67,5
	14	Area parkir yang memadai	26	14	65
	15	Keadaan lingkungan yang aman	31	9	77,5
Promotion	16	Pemberian jam bermain gratis untuk waktu-waktu tertentu	22	18	55
	17	Frekuensi promosi dilakukan dengan mengadakan <i>event-event</i> seperti kompetisi <i>game</i>	24	16	60
	18	Promosi di media cetak seperti brosur, majalah, koran	16	24	40
	19	Kejelasan banner pada tempat <i>Game Online</i>	22	18	55
	20	Promosi dari media elektronik seperti <i>social media</i> , radio	17	23	42,5
People	21	Kerapihan seragam karyawan	20	20	50
	22	Keramahan karyawan dalam melayani	34	6	85
	23	Ketanggapan karyawan dalam melayani	30	10	75
	24	Pengetahuan karyawan mengenai jenis-jenis <i>games</i>	32	8	80
	25	Kecepatan karyawan dalam mengatasi masalah	34	6	85
	26	Kecepatan karyawan dalam menanggapi permintaan konsumen	30	10	75
	27	Daya tanggap mengatasi gangguan dalam perangkat komputer	27	13	67,5
Process	28	Ketepatan perhitungan waktu	27	13	67,5
	29	Kecepatan dalam proses pembayaran	28	12	70
	30	Ketepatan dalam proses pembayaran	32	8	80
	31	Kemudahan dalam mengakses komputer (" <i>Login</i> ")	36	4	90
	32	Alternatif dalam pembayaran (<i>Flazz</i> , Kartu kredit)	21	19	52,5
Physical Evidence	33	Jumlah fasilitas kamar mandi yang memadai	36	4	90
	34	Kenyamanan tempat duduk	38	2	95
	35	Kenyamanan dan Keteraturan ruangan <i>Game Online</i>	32	8	80
	36	Tata Letak <i>Game Online</i>	28	12	70
	37	Perbedaan antara ruangan merokok dan tidak merokok	31	9	77,5
	38	Penerangan yang memadai	33	7	82,5
	39	Kenyamanan ruangan bermain <i>Game Online</i>	36	4	90
	40	Kelengkapan peralatan tambahan komputer (<i>Headset</i>)	27	13	67,5
	41	Kebersihan toilet.	35	5	87,5

LAMPIRAN 2

○ Kuesioner Penelitian

Kuesioner Penelitian 1

Kepada yang terhormat para responden, dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi di Fakultas Teknik Jurusan Teknik Industri Maranatha Bandung, dengan segala kerendahan hati saya sangat menghargai jika Anda bersedia meluangkan waktu untuk mengisi beberapa pertanyaan yang ada di dalam kuesioner ini.

Saya berharap agar Anda mengisi kuesioner ini dengan benar, sehingga dapat bermanfaat bagi penelitian yang saya lakukan. Akhir kata saya mengucapkan terima kasih atas bantuan anda yang telah bersedia meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner ini.

Hormat saya,

Peneliti

Mohon anda berikan tanda **Checklist** (\checkmark) pada tanda kurung yang telah tersedia, dan mengisi data dibawah ini sesuai dengan identitas diri anda.

1. Jenis kelamin anda :

- Pria Wanita

2. Usia anda saat ini :

- 18 tahun - 20 tahun 24 tahun - 26 tahun
 21 tahun – 23 tahun > 26 tahun , yaitu

3. Uang saku anda saat ini :

- Uang saku \leq 1 Juta 2 juta < Uang Saku \leq 3 juta
 b. 1 juta < Uang Saku \leq 2 juta > 3 Juta , yaitu

4. Tempat tinggal anda saat ini :

- Jl. Surya Sumantri Jl. Cibogo
 Jl. Babakan Jeruk Jl. Lainnya yaitu

5. Seberapa sering anda bermain *Game Online* dalam 1 minggu :

- 1-2 kali 5-7 kali
 3-4 kali > 7 kali , yaitu

6. Besar biaya yang di keluarkan dalam seminggu untuk bermain *Game Online* :

- Rp 50.000 - Rp 100.000 Rp 200.000 - Rp 300.000
 Rp 100.000 – Rp 200.000 > Rp 300.000 , yaitu

7. Waktu yang di gunakan untuk bermain *Game Online* :

- Hari Senin – Hari Rabu Hari Minggu
 Hari Kamis – Hari Sabtu

8. Pada saat kapan anda mengunjungi tempat bermain *Game Online* :

- Jam 07.00 – Jam 11.00 Jam 15.00 – Jam 19.00
 Jam 11.00 – Jam 15.00 > Jam 19.00 , yaitu

9. Anda biasanya bersama siapa bila mengunjungi tempat bermain *Game Online* :

- Sendiri Teman
 Saudara Pacar

10. Berapa lama anda biasanya menghabiskan waktu di tempat *Game Online* :

1-2 jam

5-6 jam

3-4 jam

> 6 jam , yaitu

11. Tujuan anda ke tempat *Game Online* :

Menghilangkan Bosan

Berkumpul bersama kawan

Mengisi waktu luang

Lainnya , yaitu

12. Anda mengetahui *Cyberpark* dari :

Banner / Selebaran

Mencoba sendiri

Teman

Lainnya , yaitu

13. Seberapa sering anda ke *Cyberpark* dalam seminggu :

1-2 kali

5-6 kali

3-4 kali

> 6 kali , yaitu

Kuesioner Penelitian 2

Petunjuk Pengisian :

Kuesioner berikut terdapat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan kepentingan dan kepuasan anda terhadap *Cyberpark*. Saudara diminta memberi tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom :

Tingkat kepentingan digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat kepentingan dari variable-variabel dalam memilih tempat bermain *Game Online* .
Tingkat kepuasan digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat kepuasan terhadap *Cyberpark*.

Kolom Kepentingan dan Tingkat Performansi:

Tingkat Kepentingan

SPe : Sangat Penting

Pe : Penting

TPe : Tidak Penting

STPe : Sangat Tidak Penting

Tingkat Performansi/Kinerja

SBa : Sangat Baik

Ba : Baik

TBa : Tidak Baik

STBa : Sangat Tidak Baik

Kolom Peringkat atau Ranking:

Berikan *checklist* (✓) pada tabel rangking yang menurut anda terbaik.

LAMPIRAN 3

○ Tabel R- *Product Moment*

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.32	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.486	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

LAMPIRAN 4

○ Hasil Pengolahan *Correspondence Analysis* (CA)

Bentuk pemrograman *Correspondency Analysis* dalam *spss* adalah sebagai berikut :

1. Menuliskan perintah pemrograman ANACOR

```
ANACOR
TABLE=ALL(20,2)
/DIMENSION=2
/NORMALIZATION CANONICAL
/PRINT TABLE SCORES CONTRIBUTIONS PROFILES
PERMUTATION
/VARIANCES ROWS COLUMNS SINGULAR
/PLOT ROWS COLUMNS JOINT NDIM(ALL,MAX).
```

Sumber: Santoso dan Tjiptono (2001, halaman 335).

2. Menjalankan eksekusi *syntax*

Eksekusi *syntax* dilakukan dengan membuka menu **Run**, kemudian klik *mouse* pada pilihan **All**.

Setelah dilakukan eksekusi *syntax*, maka SPSS akan memproses data dan tampak *output* sebagai berikut:

Data pada tabel 5.26 diolah menggunakan program SPSS untuk mendapatkan grafik *Corresponden Analysis* (CA), berikut hasil *Corresponden Analysis* (CA) :

■ *The Table to be Analyzed*

Tabel ini berisi tampilan input data ulang dengan tambahan jumlah masing-masing baris dan kolom.

The Table to be Analyzed

	1 Cyber	2 Digi	Margin
1	62	58	120
2	55	65	120
3	55	65	120
4	54	66	120
5	54	66	120
6	65	55	120
7	63	57	120
8	61	59	120
9	63	57	120
10	61	59	120
11	61	59	120
12	65	55	120
13	57	63	120
14	53	67	120
15	55	65	120
16	66	54	120
17	61	59	120
18	57	63	120
19	50	70	120
20	54	66	120
21	61	59	120
22	59	61	120
23	53	67	120
24	53	67	120
25	57	63	120
26	56	64	120
27	55	65	120
28	56	64	120
29	58	62	120
30	65	55	120
31	64	56	120
32	58	62	120
33	58	62	120
34	61	59	120
35	57	63	120
36	57	63	120
37	58	62	120
38	66	54	120
39	66	55	121
Margin	2290	2391	4681

■ *The Row Profiles*

Tabel ini berisi persentase setiap baris, didasarkan pada jumlah total baris yang bersangkutan. Contoh perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Untuk baris 1, kolom 1} = \frac{62}{120} * 100\% = 0.517$$

$$\text{Untuk baris 1, kolom 2} = \frac{58}{120} * 100\% = 0.483$$

Demikian seterusnya untuk data yang lain.

The Row Profiles

	1 Cyber	2 Digi	Margin
1	,517	,483	1,000
2	,458	,542	1,000
3	,458	,542	1,000
4	,450	,550	1,000
5	,450	,550	1,000
6	,542	,458	1,000
7	,525	,475	1,000
8	,508	,492	1,000
9	,525	,475	1,000
10	,508	,492	1,000
11	,508	,492	1,000
12	,542	,458	1,000
13	,475	,525	1,000
14	,442	,558	1,000
15	,458	,542	1,000
16	,550	,450	1,000
17	,508	,492	1,000
18	,475	,525	1,000
19	,417	,583	1,000
20	,450	,550	1,000
21	,508	,492	1,000
22	,492	,508	1,000
23	,442	,558	1,000
24	,442	,558	1,000
25	,475	,525	1,000
26	,467	,533	1,000
27	,458	,542	1,000
28	,467	,533	1,000
29	,483	,517	1,000
30	,542	,458	1,000
31	,533	,467	1,000
32	,483	,517	1,000
33	,483	,517	1,000
34	,508	,492	1,000
35	,475	,525	1,000
36	,475	,525	1,000
37	,483	,517	1,000
38	,550	,450	1,000
39	,545	,455	1,000
Margin	,489	,511	

■ *The Column Profiles*

Tabel ini berisi persentase setiap kolom, didasarkan pada jumlah total kolom yang bersangkutan. Contoh perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Untuk baris 1, kolom 1} = \frac{62}{2290} * 100\% = 0.027$$

$$\text{Untuk baris 1, kolom 2} = \frac{58}{2391} * 100\% = 0.024$$

Demikian seterusnya untuk data yang lain.

The Column Row Profiles

	1 Cyber	2 Digi	Margin
1	,027	,024	,026
2	,024	,027	,026
3	,024	,027	,026
4	,024	,028	,026
5	,024	,028	,026
6	,028	,023	,026
7	,028	,024	,026
8	,027	,025	,026
9	,028	,024	,026
10	,027	,025	,026
11	,027	,025	,026
12	,028	,023	,026
13	,025	,026	,026
14	,023	,028	,026
15	,024	,027	,026
16	,029	,023	,026
17	,027	,025	,026
18	,025	,026	,026
19	,022	,029	,026
20	,024	,028	,026
21	,027	,025	,026
22	,026	,026	,026
23	,023	,028	,026
24	,023	,028	,026
25	,025	,026	,026
26	,024	,027	,026
27	,024	,027	,026
28	,024	,027	,026
29	,025	,026	,026
30	,028	,023	,026
31	,028	,023	,026
32	,025	,026	,026
33	,025	,026	,026
34	,027	,025	,026
35	,025	,026	,026
36	,025	,026	,026
37	,025	,026	,026
38	,029	,023	,026
39	,029	,023	,026
Margin	1,000	1,000	

■ *Dimension*

Tabel ini merupakan langkah penting pada ANACOR, yaitu menentukan jumlah dimensi grafik yang akan ditampilkan, apakah satu, dua, tiga atau bahkan lebih dari empat dimensi.

Dari tabel yang diperoleh berdasarkan eksekusi *syntax*, menunjukkan bahwa pada penelitian ini hanya ada satu buah dimensi yang dapat dibuat. Hal ini disebabkan karena jumlah objek yang dibandingkan adalah dua buah tempat bermain *Game Online* yaitu *Cyberpark* dan *Digigames*.

Dimension

Dimension	Singular Value	Inertia	Proportion Explained	Cumulative Proportion
1	,07085	,00502	1,000	1,000
Total		,00502	1,000	1,000

■ *Row Scores*

Setelah diputuskan bahwa hanya satu buah dimensi yang dapat dibuat, maka penempatan pada peta posisi akan dibuat di sumbu Y. Pada peta, dapat dilihat bahwa posisi atribut-atribut yang diteliti, ditampilkan pada sumbu Y berdasarkan koordinat dimensi yang diperoleh dari perhitungan *Row Scores* dibawah ini:

Tabel 5.31

Row Scores

Row	Marginal Profile	Dim 1
1	,026	-,206
2	,026	,232
3	,026	,232
4	,026	,295
5	,026	,295
6	,026	-,394
7	,026	-,269
8	,026	-,144
9	,026	-,269
10	,026	-,144

Row Scores (Lanjutan)

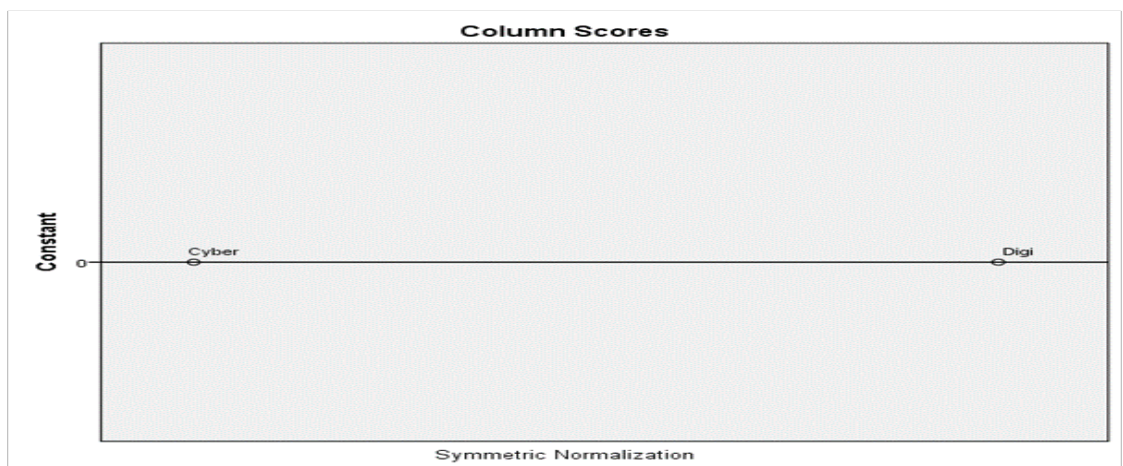
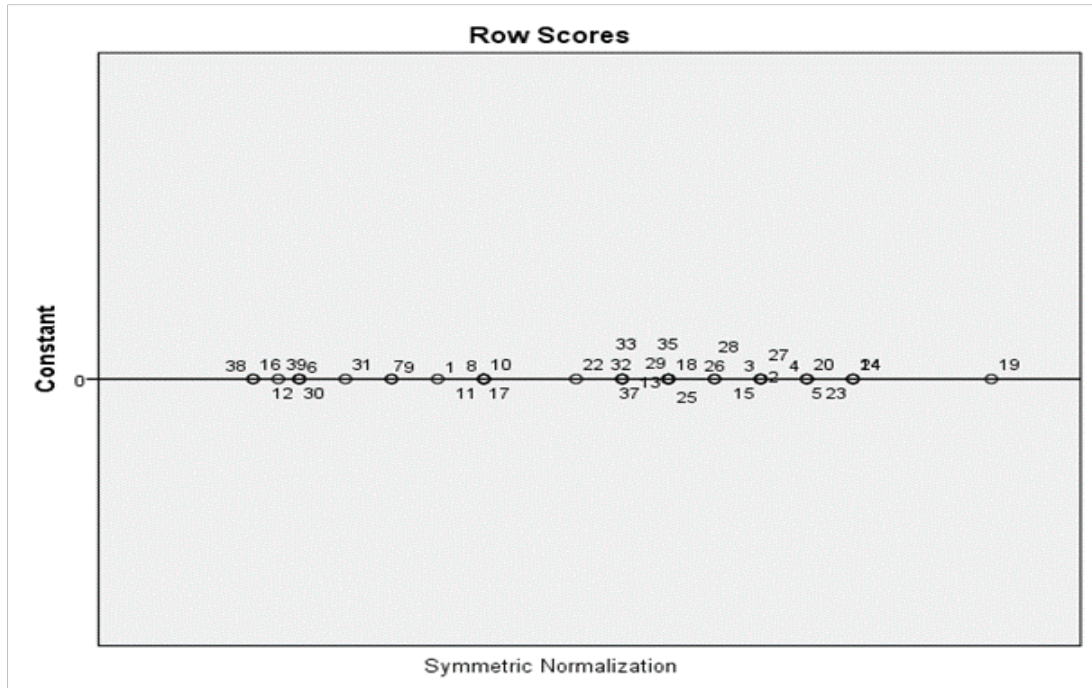
Row	Marginal Profile	Dim 1
11	,026	-,144
12	,026	-,394
13	,026	,107
14	,026	,357
15	,026	,232
16	,026	-,457
17	,026	-,144
18	,026	,107
19	,026	,545
20	,026	,295
21	,026	-,144
22	,026	-,018
23	,026	,357
24	,026	,357
25	,026	,107
26	,026	,169
27	,026	,232
28	,026	,169
29	,026	,044
30	,026	-,394
31	,026	-,332
32	,026	,044
33	,026	,044
34	,026	-,144
35	,026	,107
36	,026	,107
37	,026	,044
38	,026	-,457
39	,026	-,423

■ *Column Scores*

Setelah diputuskan bahwa hanya satu buah dimensi yang dapat dibuat, maka penempatan pada peta posisi akan dibuat di sumbu Y. Pada peta, dapat dilihat bahwa objek yang diteliti yaitu *Cyberpark* dan *Digigames*, ditampilkan pada sumbu Y berdasarkan koordinat dimensi 1 yang diperoleh dari perhitungan *Column Scores* berikut ini:

Column Scores

Column	Marginal Profile	Dim 1
1 Cyber	,489	-,272
2 Digi	,511	,260



Kolom Kepentingan				No	Atribut dalam kuesioner	Kolom Performansi/Kinerja				Ranking	
STPe	Tpe	Pe	Spe			STBa	Tba	Ba	SBa	Cyberpark	Digi Games
				1	Kebersihan komputer yang tersedia (<i>Keyboard, Mouse, Monitor</i>)						
				2	Kualitas jaringan koneksi internet						
				3	Kualitas jaringan LAN (<i>Koneksi Jaringan Setempat</i>)						
				4	Kelengkapan jenis <i>Game Online</i>						
				5	Ketersediaan <i>Game Online</i> yang selalu <i>up to date</i>						
				6	Kualitas kecepatan komputer						
				7	Kelengkapan <i>voucher Game Online</i>						
				8	Ketersediaan <i>voucher Game Online</i>						
				9	Adanya genset yang menjaga kemungkinan permainan terhenti karena pemadaman listrik						
				10	Terjangkau-nya biaya untuk bermain <i>Game Online</i>						
				11	Potongan harga untuk pengambilan paket tertentu						
				12	Terjangkau-nya harga makanan dan minuman						
				13	Kemudahan mencapai lokasi						
				14	Area parkir yang memadai						
				15	Kedaaan lingkungan yang aman						
				16	Pemberian jam bermain gratis untuk waktu-waktu tertentu						
				17	Frekuensi promosi dilakukan dengan mengadakan <i>event-event</i> seperti kompetisi <i>game</i>						
				18	Kejelasan banner pada tempat <i>Game Online</i>						
				19	Kerapihan seragam karyawan						
				20	Keramahan karyawan dalam melayani						
				21	Ketanggapan karyawan dalam melayani						
				22	Pengetahuan karyawan mengenai jenis-jenis <i>games</i>						
				23	Kecepatan karyawan dalam mengatasi masalah						
				24	Kecepatan karyawan dalam menanggapi permintaan konsumen						

Lanjutan

Kolom Kepentingan				No	Atribut dalam kuesioner	Kolom Performansi/Kinerja				Ranking	
STPe	Tpe	Pe	Spe			STBa	Tba	Ba	SBa	Cyberpark	Digi Games
				25	Daya tanggap mengatasi gangguan dalam perangkat komputer						
				26	Ketepatan perhitungan waktu						
				27	Kecepatan dalam proses pembayaran						
				28	Ketepatan dalam proses pembayaran						
				29	Kemudahan dalam mengakses komputer ("Login ")						
				30	Alternatif dalam pembayaran (Flazz , Kartu kredit)						
				31	Jumlah fasilitas kamar mandi yang memadai						
				32	Kenyamanan tempat duduk						
				33	Kenyamanan dan Keteraturan ruangan <i>Game Online</i>						
				34	Tata Letak <i>Game Online</i>						
				35	Perbedaan antara ruangan merokok dan tidak merokok						
				36	Penerangan yang memadai						
				37	Kenyamanan ruangan bermain <i>Game Online</i>						
				38	Kelengkapan peralatan tambahan komputer (<i>Headset</i>)						
				39	Kebersihan toilet.						

