

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka kesimpulan yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Headset Gaming Fantech menurut Komunitas Gamers di Surabaya dinyatakan melalui aspek komponen dalam pembentuk keputusan pembelian adalah pertama kualitas dari produk, kualitas produk dari headset Gaming Fantech ini dinilai memiliki kualitas dari material yang dipergunakan yang terbuat dari logam, ear pad yang tebal, bahan ringan, kualitas audio dari Headset Gaming Fantech ini dinilai cukup jernih untuk local brand, Kemudian yang kedua anggota komunitas gamers surabaya menyatakan bahwa produk dapat dipercaya berdasarkan pengalaman pribadi si pengguna. Keseluruhan anggota sudah menggunakan produk headset gaming Fantech ini yang rata-rata lebih dari 1 tahun penggunaan. Produk headset Gaming Fantech ini juga dinilai memiliki manfaat yaitu digunakan lebih nyaman karena kualitas produk yang dipergunakan.

Ketiga, dari segi harga yang dinyatakan oleh komunitas gamers surabaya dimana keseluruhan narasumber menyatakan bahwa harga dari headset gaming fantech yang diberikan terbilang cukup murah dengan kualitas yang sangat bagus, sehingga mudah dijangkau untuk semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa.

Anggota komunitas Gamers di Surabaya menyatakan terkait dengan harga jual dari produk headset Gaming Fantech ini dimana narasumber menyatakan harga jualnya yang terjangkau sehingga harga yang harus dibayarkan sebanding dengan kualitas produk. Anggota komunitas Gamers di surabaya juga menyatakan citra dari produk headset Gaming Fantech dinyatakan sebagai produk yang memiliki kualitas dari segi audio yang detail, daya tahan yang lama, desain menarik dengan ear pad yang tebal, berat ringan sehingga lebih nyaman dalam penggunaannya untuk bermain game.

Berdasarkan pernyataan dari setiap responden, diketahui bahwa kepercayaan produk, manfaat, pelayanan, dan harga merupakan keunggulan dari produk *headset gaming fantech*. Untuk faktor risiko yang memiliki skor rata-rata yang paling rendah, yang menjelaskan bahwa produk *headset gaming fantech* memiliki risiko yang tinggi akan kerusakan produk, yang dapat membuat klaim garansi yang tinggi.

B. Saran

Saran penelitian yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Saran Praktis

Diharapkan pada perusahaan yang memproduksi produk headset Gaming Fantech untuk meningkatkan kualitas produk dengan adanya fitur tambahan yang lainnya sehingga menambah performa dalam permainan game oleh pengguna sehingga akan menambah pengguna yang loyal akan produk dari Fantech. Harga yang diberikan juga diharapkan masih terjangkau sehingga dapat dijangkau oleh semua kalangan. Faktor risiko yang mendapatkan skor paling rendah bisa menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas produk untuk menekan risiko yang ada.

2) Saran Akademis

Diharapkan bagi penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menganalisis topik yang belum diteliti pada penelitian ini seperti keputusan pembelian Headset Gaming Fantech, Penelitian selanjutnya juga dapat melakukan analisis dengan topik yang sama hanya saja dengan menggunakan data subyek yang lebih banyak lagi dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa survey yang dilakukan dengan kuesioner.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Salim, 2006. Teori dan Paradigma Penelitian Sosial. Yogyakarta: Tiara Wacana

Alvian Fikri Pratama, Rulirianto. 2018. Pengaruh Gaya Hidup dan Citra Merek terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pembelian Honda Brio di Dealer Honda Sukun Malang). Jurnal Aplikasi Bisnis Volume:5 Nomor:2, Desember 2018 E-ISSN: 2407-5523 ISSN: 2407-3741

ApplePay (Diakses pada tanggal 23 Juli 2022)
<https://www.buys2021.gq/products.aspx?cname=captain+7.1&cid=114&xi=1&xc=19&pr=23.99&ll=wwwsalesspgovbr>