

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>

Brahm (2019). 5 iCafe Hits di Surabaya yang Jadi Rujukan Para Gamer.
<https://www.idntimes.com/tech/trend/brahm-1/5-icafe-hits-di-surabaya-yang-jadi-rujukan-para-gamer-c1c2>

Buchari Alma, (2007), Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa, Alfabeta, Bandung.

Bukalapak. (Accessed 20 Juli 2022),
<https://s3.bukalapak.com/img/81456197692/large/data.jpeg.webp>

Computradetech.com. (2017). Gaming Zone, Gerai Perangkat e-sport, diakses
<https://www.computradetech.com/press-room/media-coverage/gamingzone-gerai-perangkat-e-sport>.

Crider, Michael (2017). What's the Difference Between Virtual and "True" Surround Sound Gaming Headsets?. *howtogeek.com*

Crismonica, Anggie A. (2022). Apa itu Peripheral?. (Diakses tanggal 22 Juli 2022)
<https://service.pemmz.com/2022/04/21/apa-itu-peripheral-2/>

Fantech.id (diakses pada tanggal 24 Juli 2022). <https://fantech.id/product/audio-gaming/headset-gaming/hg-series/captain-7-1-hg11-rgb>

Fantech-id (Accessed 21 Juli 2022). fantech.id/about-us.

GoodGamingShop (Accessed 22 Juli 2022)
<https://www.goodgamingshop.com/product/fantech-valor-mh86-mint-edition>

Hidayat, Riau R. (2018). Pengaruh Harga dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus pada Pembeli Gula Aren Sawit di Desa Simpang Empat Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Sergai Provinsi Sumut). Medan. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.

Hogan, S. (2007). *Employess and Images: Bringing Brand Image to Life*. 2nd Annual Strategic Public Relations Conference. Chicago: Lippincot Mercer.

- Jarvis, Matt. 2007. *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern Untuk Memahami Perilaku Perasaan dan Pikiran Manusia*. Bandung: Nusamedia dan NuansaSusanto (dalam Farid Yuniar Nugroho, 2011:11)
- Jayanti, Ratna D. (2015). Pengaruh Harga Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online (Studi Kasus Pada Harapan Maulina Hijab Jombang). *Jurnal EKSIS Vol. X No. 1*.
- Kartajaya, Hermawan. (2004). *Hermawan Kartajaya on Brand*. Bandung: Mizan Pustaka
- Kotler, Philip; Armstrong, Garry, (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran, Jilid 1*, Erlangga, Jakarta.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2014). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke 18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musdalifah, Eva N. (2019). Pengaruh Keunggulan Produk Dan Keunggulan Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Di Pt. Ariabima Propertindo Dalam Perspektif Ekonomi Islam. Semarang. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nasution, (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Oxford University Press (2003). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Universitu of Oxford
- Purwanto, Sugeng. (2017). Analisis Karakteristik Kolektor Dan Proses Pembelian Batu Akik Dengan Pendekatan Leisure Study. *Jurnal Maksipreneur Vol. VII, No.1*. pp 31-47.
- Rachman, V. (2019). Taktik Sandy Mengekspor Aksesori Game Lokal. *SWA Online* (<https://swa.co.id/swa/trends/marketing/taktik-sandy-mengekspor-aksesori-game-lokal>)

- RevivalTV. (2016). *Pentingkah Headset Gaming Untuk Kalangan Gamers*, diakses 20 Juli 2022, melalui <https://www.revivaltv.id/pentingkah-headset-gaminguntuk-kalangan-gamers/>)
- Rexusid. (2018). *Keyboard Membran vs Keyboard Mekanikal. Mana yang Kamu Pilih*. Diakses di <https://rexus.id/keyboard-membran-vs-keyboardmekanikal-mana-yang-kamu-pilih/> >
- Schiffman, L.G., & Kanuk, L.L. (2010). *Consumer Behaviour* (10th ed). New Jersey, Pearson Prentice Hall.
- Septian, Vandra (2018). Warnet Gaming terdekat di Kenjeran Surabaya. <https://www.cemiti.id/2018/10/warnet-gaming-terdekat-di-kenjeran.html>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Surachman. (2008). *Dasar-Dasar Manajemen Merek (Alat Pemasaran Untuk Memenangkan Persaingan)*. Malang: Bayumedia Publishing <https://swa.co.id/swa/trends/marketing/taktik-sandy-mengeksplor-aksesori-game-lokal>
- Syahrial, Yusroni A. (2015). *Analisis Pengaruh Produk, Harga, Promosi dan Lokasi Terhadap Keputusan Pembelian Pada UD. Aneka Karya Glass di Surakarta*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Tjiptono. 2008. *Strategi Pemasaran*. Cetakan ke-3. Yogyakarta: ANDI. Sumarni & Soeprihanto (2010: 274)
- Tribunnews (Accessed 21 Juli 2022). shopping.tribunnews.com
- Wibowo, Aloysius Andryanto (2021) *Brand Image Headset Game Hyper X Menurut Anggota Komunitas Discord Aroki Esports Yogyakarta*. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.