

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan, kesimpulan ini akan dibagi menjadi dua poin, yaitu mendapatkan hasil analisis terhadap atribut produk yang digunakan pada produk dan mendapatkan hasil analisis minat dan potensi pasar terhadap produk yang ditawarkan. Berikut merupakan kesimpulan yang dihasilkan:

- a. Atribut produk *board game* yang sesuai dengan minat konsumen dan pasar di Yogyakarta adalah *board game* dengan jumlah permainan sebanyak enam buah dan untuk setiap jenis permainan dapat melibatkan banyak pemain. Konsumen beranggapan bahwa jumlah pemain pada setiap jenis permainan merupakan faktor yang terpenting dalam menilai dan membeli suatu produk *board game* dibandingkan dengan jumlah permainan. Hasil tersebut didapat melalui pengolahan analisis konjoin dari hasil *overall statistic* yaitu *utility* dan *importance values*.
- b. Hasil analisis minat pasar terhadap produk yang ditawarkan di Yogyakarta masih sangat potensial. Penilaian responden terhadap sampel yang diberikan dan kriteria yang ditanyakan, terdapat lebih dari 90% responden menilai baik dan sangat baik. Adanya minat pasar yang tinggi ditunjukkan dari hasil kuesioner terdapat 89% responden yang tertarik untuk membeli produk yang ditawarkan. Harga produk yang diminati responden adalah pada range harga Rp150.000,00-Rp200.000,00.

6.2. Saran

Penelitian ini masih terbatas hanya di Yogyakarta dan terbatas pada penentuan atribut produk dan minat pasar terhadap produk yang ditawarkan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melihat potensi dan minat pasar di daerah lain agar dapat mengetahui cakupan pasar yang lebih luas sehingga produk dapat dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- American Marketing Association. 2003. *Perilaku konsumen dan Implikasi dalam Strategi Pemasaran*. Terjemahan Nugroho Setiadi J. Jakarta: PT. Prenada Media.
- Ariesta , Riany. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT. Samdriarta Sukses.
- Badan Pusat Statistik. 2010. *Data Statistik Indonesia: Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur, Jenis Kelamin, dan Provinsi*. Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik.
- Badan Standardisasi Nasional (BNS). 2012. *Standar Keamanan Mainan Anak*. Jakarta: Badan Standardisasi Nasional.
- Churcill, Jr., Gilbert, A., dan Iaubucii, D.I. (2005). *Marketing Research Methodologi Foundation*. (Ed 9). USA: Prentice Hall.
- Dharmayoga, Ida Bagus Surya. 2016. *Penentuan Atribut Produk Beras Merah Organik Berdasarkan Hasil Riset Pasar di Perusahaan Bulir Indonesia*. Skripsi pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Doman, Don, Dell Dennison, and Margaret Doma. 2002. *Market Research Made Easy*, Edisi 2. Canada: International Self-Council Press Ltd.
- DW. 2016. Mengapa Anak-Anak Dilarang Bermain Smartphone?. <https://m.dw.com/id/mengapa-anak-sebaiknya-dilarang-main-smartphone/g-18963212>. Diakses pada tanggal 30 Agustus 2017
- Hendra V., Stevan. 2016. *Riset Pasar Lintasan Kelereng Knock Down*. Skripsi pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Hidayat, A. Aziz Alimun. 2005. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.

- Hinebaught, Jeffrey P. 2009. *A Board Game Education*. Amerika Serikat: (R&L Education).
- Hurlock, E.B. 1991. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E.B. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Istijanto, M.M. 2005. *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Limantara, Daniel. 2015. Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. Skripsi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.
- Liputan6. 2016. Anak Asuhan Gadget. <https://m.liputan6.com/amp/2460330/anak-asuhan-gadget>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2017
- Lundgren, Sus. 2002. *Joining Bits and Pieces-How to Make Entirely New Board Game Using Embedded Computer Technology*. Master Thesis University of Goteburg, Sweden.
- Maholtra, Naresh K. 2005. *Marketing Research An Applied Orientation edition, USA: Prentice Hall*.
- Murry, J.P. and Heide, J.B. 1998. *Managing Promotion Program Participation within Manufacturer-Retailer Relationship*. USA: American Marketing Association.
- Piaget, Jean. 2010. *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Roesco (1992). *Fundamental Research Statistics for The Behavioral Sciences*. New York: Holt.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Scorviano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks.

- Suryandito, Markus Tian Agung. 2016. *Riset Pasar Alat Peraga Edukatif Berbasis Metode Montessori Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Swandaru, Charles De Foucoud Pradana. 2014. *Riset Pasar PIN Magnet Sebagai Alat Permainan Edukatif Dalam Lingkup Perkembangan Kognitif Bagi Anak Usia Dini*. Skripsi pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Singgih, Santoso. 2015. *Menguasai Statistik Multivariat*. Jakarta : Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- Singgih, Santoso. 2010. *Panduan Lengkap Menguasai Statistik dengan SPSS 17*. Jakarta : Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- Simamora, Bilson. 2004. *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta, Gramedia Utama.
- Sunarta. 2007. *Riset Pemasaran*. Diktat Mata Kuliah pada Program Studi Pemasaran Diploma 3, Jurusan Manajemen FISE, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunyoto, Danang . 2012. *Konsep Dasar Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Yogyakarta : CAPS.
- Supranto, J. 2001. *Pengukuran Tingkat untuk Menaikkan Pangsa Pasar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Tedjasaputra, Meyke. 2005. *Bermain, Mainan dan Alat Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wong, D.L, Hockenberry, M, et al. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Alih Bahasa, Monica Ester;(Ed 6). Volume 2. Jakarta : EGC.

Papan Permainan dan Kelengkapannya





KUESIONER PENELITIAN

Kuesioner penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai riset pendahuluan skripsi saya, Marselina K. dengan judul Riset Pasar Produk Board Game. Dalam 1 produk mainan, nantinya akan terdiri dari banyak jenis permainan board game.

Untuk itu saya mohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini untuk data penelitian skripsi dan saya menjamin kerahasiaan atas jawaban saudara/i. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan saudara/i atas keluangannya waktu mengisi kuesioner ini.



Board game (permainan papan) adalah permainan non-elektronik yang menggunakan media papan sebagai komponen utamanya dan juga dengan komponen yang mendukung seperti pion, kartu, dan lain sebagainya.

Contoh Board Game : Ular Tangga, Catur, Halma, Ludo, Go

Karakteristik Responden:

1. Nama :
2. Usia :
3. Memiliki anak usia 7-14 tahun : ☐ Ya ☐ Tidak

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Mohon berikan peringkat atau ranking terhadap kombinasi produk yang tertera pada label sesuai dengan ketertarikan saudara/I terhadap kombinasi tersebut.

Berikan peringkat/ranking 1-9 terhadap masing-masing kombinasi produk tanpa ada peringkat atau ranking yang sama

Keterangan : angka 9 menunjukkan sangat suka dan angka 1 menunjukkan tidak suka.

No.	Jumlah Pemain dalam Jenis Permainan yang Diinginkan dalam 1 Produk	Jumlah Permainan dalam 1 Produk	Ranking
1.	2 Pemain	4	
2.	2 Pemain	5	
3.	2 Pemain	6	
4.	Banyak Pemain	4	
5.	Banyak Pemain	5	
6.	Banyak Pemain	6	
7.	Gabungan 2 pemain dan banyak pemain	4	
8.	Gabungan 2 pemain dan banyak pemain	5	
9.	Gabungan 2 pemain dan banyak pemain	6	



KUESIONER RISET PASAR BOARD GAME

Deskripsi Produk :

Saya Marselina K. dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta sedang melaksanakan penelitian untuk Tugas Akhir. Terimakasih atas partisipasi Anda sebagai responden survei riset pasar produk kami dan secara suka rela mengisi kuesioner ini. Saya sangat menghargai kejujuran Anda dalam mengisi kuesioner ini. Saya menjamin kerahasiaan Anda yang terkait dengan kuesioner ini. Atas bantuan dan kerjasama yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

NAMA : (bila tidak keberatan)

Petunjuk pengisian:

Silakan beri tanda silang (√) pada satu jawaban setiap pertanyaan yang Anda anggap paling tepat.

1. Jenis Kelamin Anda :

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

2. Usia Anda :

☐ < 25 tahun

☐ 36 - 45 tahun

☐ 25 - 35 tahun

☐ > 45 tahun

3. Pekerjaan Anda :

☐ Karyawan

☐ Tidak Bekerja

☐ Wiraswasta

☐ Lainnya,.....

4. Pendapatan Anda :

☐ < Rp 2.500.000;

☐ Rp 5.000.001 - Rp 10.000.000;

☐ Rp 2.500.001 - Rp 5.000.000;

☐ > Rp 10.000.000;

5. Apakah Anda memiliki anak usia 7 -14 tahun?

☐ Ya

☐ Tidak

6. Jumlah anak Anda :

Saat ini usia anak Anda (boleh pilih lebih dari satu, sesuai dengan jumlah anak) :

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ < 7 tahun | ☐ 12 tahun |
| ☐ 7 tahun | ☐ 13 tahun |
| ☐ 8 tahun | ☐ 14 tahun |
| ☐ 9 tahun | ☐ 15 tahun |
| ☐ 10 tahun | ☐ > 15 tahun |
| ☐ 11 tahun | |

Pertanyaan Dikhususkan Berkaitan Dengan Anak Anda Yang Berusia 7-14 Tahun

7. Apakah anak Anda pernah bermain gadget?

- ☐ Pernah
☐ Tidak Pernah

8. Jika pernah, gadget apa yang dimainkan? (Jawaban boleh lebih dari 1)

- ☐ Smartphone/Tablet
☐ Laptop/Komputer
☐ Game Player (playstation, nintendo, dll)

9. Seberapa sering anak Anda bermain gadget?

- ☐ Sering (hampir setiap hari)
☐ Cukup Sering (1-3 kali seminggu)
☐ Jarang (1-3 kali sebulan)
☐ Tidak Pernah

10. Upaya apa yang sudah pernah Anda lakukan supaya anak tidak terlalu sering bermain gadget? (Jawaban dapat lebih dari 1)

- ☐ Menegur
☐ Mengajak bermain bersama
☐ Memberikan permainan yang lebih mendidik
☐ Lainnya, sebutkan.....

11. Kegiatan apa yang paling sering Anda lakukan pada saat waktu senggang bersama anak Anda? (Jawaban boleh lebih dari 1)

- ☐ Bermain gadget
☐ Menonton TV
☐ Pergi ke tempat hiburan (taman bermain, mall, dll)

- ☐ Bermain di rumah
- ☐ Lainnya (sebutkan),.....

12. Berapa lama biasanya anak Anda bermain dalam 1 hari?

- ☐ 1 - 2 jam
- ☐ 2 - 4 jam
- ☐ > 4 jam

13. Seberapa sering Anda dapat meluangkan waktu untuk bermain bersama anak Anda?

- ☐ Setiap hari
- ☐ 1 - 3 kali seminggu
- ☐ 1 - 3 kali sebulan

14. Dalam membeli mainan anak, mana yang paling sering Anda lakukan :

- ☐ Menuruti permintaan anak
- ☐ Menuruti permintaan anak tetapi tetap memperhitungkan harga
- ☐ Membelikan sesuai dengan kebutuhan anak

15. Dalam membeli mainan anak, faktor apa saja yang menjadi bahan pertimbangan Anda? (berilah rangking pada jawaban, angka 1 untuk jawaban yang paling penting)

- ☐ Harga
- ☐ Kualitas
- ☐ Bahan/Material
- ☐ Desain
- ☐ Jenis permainan
- ☐ Manfaat permainan
- ☐ Praktis (dapat dibawa dan disimpan dengan mudah)
- ☐ Keamanan produk (tidak mudah menciderai anak dan tidak beracun)
- ☐ Kesesuaian jenis permainan dengan usia anak
- ☐ Keawetan produk (produk tidak cepat rusak)

16. Selama ini, Anda dalam memberikan mainan untuk anak, apakah Anda sudah mempertimbangkan unsur edukasi dari permainan?

- ☐ Sudah
- ☐ Belum



17. Apakah Anda pernah mengetahui ada produk board game seperti gambar diatas sebelumnya?

- ☐ Pernah
☐ Tidak Pernah

18. Apakah anak Anda tertarik dengan permainan papan seperti ular tangga, catur, monopoli, dll? Ya

- ☐ Ya
☐ Tidak

PRODUK



Terdapat 6 jenis permainan :

a. Risk

Tujuan Permainan : Tujuan dari permainan ini adalah untuk menempati setiap wilayah di papan permainan sehingga dapat mengalahkan pemain yang lain

b. Scattergories

Tujuan Permainan : Scattergories adalah permainan yang dimainkan untuk melihat nama item apa yang bisa pemain dapatkan/tuliskan saat diberi kategori tertentu. Caranya adalah kata harus diawali dengan huruf kunci yang sama.

Permainan terdiri dari dua/tiga putaran. Pemain mendapatkan poin ketika mendapatkan jawaban yang tidak ada orang lain yang menuliskannya.

c. Boggle

Tujuan Permainan : Boggle mendorong pemain untuk membuat kata sebanyak mungkin dari berbagai huruf yang acak dalam tiga menit. Dibutuhkan kreativitas dan berpikir cepat dalam bermain.

d. Pictionary

Tujuan Permainan : Menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir dengan cara menebak gambar yang digambarkan oleh pemain satu timnya.

e. Payday

Tujuan Permainan : Menjadi pemain yang mendapat paling banyak uang tunai sampai dengan akhir permainan.

f. Candyland

Tujuan Permainan : Menjadi pemain pertama yang mencapai Istana Permen dengan bergerak dari satu petak ke petak lain.

2. Bagaimana pendapat Anda mengenai desain Board Game?

- ☐ Tidak Baik
- ☐ Kurang Baik
- ☐ Baik
- ☐ Sangat Baik

3. Bagaimana kualitas produk yang ditawarkan?

- ☐ Tidak Baik
- ☐ Kurang Baik
- ☐ Baik
- ☐ Sangat Baik

4. Bagaimana penilaian Anda terhadap material produk yang digunakan?

- ☐ Tidak Baik
- ☐ Kurang Baik
- ☐ Baik
- ☐ Sangat Baik

5. Apakah jenis permainan yang ditawarkan mudah untuk dimainkan?

- ☐ Ya
- ☐ Biasa Saja
- ☐ Tidak

6. Menurut Anda, produk ini dapat untuk mengembangkan aspek :

- ☐ Kemampuan berpikir/logika
- ☐ Kreatifitas
- ☐ Berbahasa
- ☐ Sosialisasi dan komunikasi
- ☐ Tidak ada

7. Berapa harga yang layak untuk produk Board Game?

- ☐ Rp 200.000 - Rp 250.000;
- ☐ Rp 250.001 - Rp 300.000;
- ☐ > Rp 250.000;

8. Apa Anda tertarik untuk membelikan anak Anda produk Board Game?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Alasan jika tidak

9. Jika Anda membeli produk ini, siapa yang akan memainkannya? (boleh pilih lebih dari satu)

- ☐ Antar Anak
- ☐ Anak dengan Orang Tua
- ☐ Anak dengan Teman Sepermainannya

10. Faktor apa yang membuat Anda tertarik membeli produk Board Game? (boleh pilih lebih dari satu)

- ☐ Desain produk
- ☐ Bahan/material produk
- ☐ Jenis permainan bervariasi
- ☐ Manfaat (Pengembangan jiwa sosial dan intelektual)
- ☐ Praktis (produk mudah dan ringkas untuk dibawa dan disimpan)
- ☐ Jumlah permainan dalam satu produk banyak
- ☐ Aman (tidak mudah menciderai anak dan tidak beracun)
- ☐ Kesesuaian jenis permainan dengan usia anak
- ☐ Awet (produk tidak cepat rusak)
- ☐ Lainnya,

11. Apakah produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

12. Apa kekurangan dan kelebihan produk Board Game tersebut?

13. Apa saran Anda terhadap produk Board Game ini?

(dapat mengenai : desain produk, ukuran produk, jenis permainan, jumlah permainan, dll)