

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai dampak turnamen billiard terhadap *In Game Performance*, *In Game Entertainment*, *Staff Quality*, dan *Physical Surrounding* terhadap peningkatan Brand awareness di Jogja Billiard Depok, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa variabel *In game performance* (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pengunjung brand awareness (Y). Ini didukung oleh hasil pengujian dengan uji t, di mana nilai signifikansi sebesar $0,094 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 1,691, yang menunjukkan bahwa *In game performance* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *Brand Awareness* di jogja billiard Depok.
2. Dari hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa variabel *In game entertainment* (X2) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pengunjung brand awareness (Y). Hal ini diperkuat dengan hasil pengujian menggunakan uji t, di mana nilai signifikansi sebesar $0,387 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 0,869, yang berarti *In game entertainment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Brand Awareness* di jogja billiard Depok.
3. Dari hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa variabel *Staff quality* (X3) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Pengunjung brand awareness (Y). Hal ini diperkuat dengan hasil pengujian menggunakan uji t, di mana nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 3,692, yang berarti *Staff quality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Brand Awareness* di jogja billiard Depok.
4. Dari hasil penelitian yang telah diuraikan Menunjukkan bahwa variabel *Physical Surrounding* (X4) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Keputusan Pengunjung *Brand Awareness* (Y). Ini diperkuat dengan hasil uji

menggunakan uji t, di mana nilai signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$ dan nilai t yang dihitung sebesar 2,597, yang menunjukkan Lingkungan fisik berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Brand awareness* di jogja billiard Depok.

5. Secara simultan, variabel *In game performance* (X1), *In Game Entertainment* (X2), *Staff Quality* (X3) dan *Physical surrounding* (X4) memberikan dampak positif dan sangat berarti terhadap *Brand Awareness* (Y). Ini dibuktikan oleh hasil uji F yang menunjukkan nilai F hitung sebesar $(56,216) > F$ tabel (2,47) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak sementara H_a diterima, yang menyiratkan bahwa hasil tersebut menunjukkan bahwa kombinasi keempat elemen ini dapat bersama-sama meningkatkan tingkat kesadaran merek bagi pengunjung di jogja billiard Depok.
6. Dari analisis uji t, dapat ditarik kesimpulan bahwa *In Game Entertainment* (X2) adalah faktor yang paling berpengaruh terhadap Keputusan Pengunjung, dengan nilai t yang dihitung sebesar 0,869, jika dibandingkan dengan *In Game Perfomance* (X1) yang memiliki nilai t sebesar 1,691, *Staff Quality* (X3) yang didapat t hitungnya 3,692, dan *Physical Surrounding* (X4) yang t hitungnya 2,597. Selain itu, hasil dari uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa kedua variabel independen memberikan kontribusi sebesar 0,610 atau 69% terhadap variabel dependen (Keputusan Pengunjung), sedangkan 31% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model regresi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian ini semoga bermanfaat bagi tempat pihak jogja billiard Depok khususnya dan semua pihak yang bersangkutan. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kualitas Pelayanan

Pihak jogja billiard Depok disarankan untuk terus meningkatkan standar pelayanan untuk konsumen, baik dalam hal keramahan pegawai, kecepatan servis, maupun kebersihan tempat. Pelayanan yang berkualitas tinggi akan meningkatkan kepuasan serta kesetiaan pelanggan..

2. Perawatan Dan Perbaikan Fasilitas Manajemen diharapkan untuk secara teratur melakukan pemeliharaan dan perbaikan pada peralatan serta infrastruktur yang ada, seperti meja biliar, lampu penerangan, AC, dan fasilitas lainnya. Lingkungan yang nyaman akan memberikan pengalaman yang lebih baik untuk para pengunjung.
3. Strategi Promosi Dan Pemasaran Yang Lebih Kreatif
Jogja Billiard Depok dapat mempertimbangkan untuk meningkatkan kegiatan promosi melalui media sosial, kolaborasi dengan komunitas biliar lokal, atau mengadakan turnamen dan *event-event* menarik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan jumlah kunjungan dan memperluas pasar.
4. Peningkatan Variasi Layanan
Untuk menarik lebih banyak pelanggan, Jogja Billiard Depok dapat menambah variasi layanan, seperti menyediakan area kafe atau makanan ringan, ruang tunggu yang nyaman, atau bahkan layanan pemesanan secara online.
5. Peningkatan Kualitas *Event*
Berdasarkan hasil penelitian, Jogja Billiard Depok bisa mempertimbangkan untuk meningkatkan kualitas *event* seperti kontes, kompetisi, webinars, dan virtual events untuk meningkatkan partisipasi dan kepuasan peserta.
6. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan
Jogja Billiard Depok bisa melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap *event* dan program yang diadakan berdasarkan feedback dari peserta untuk meningkatkan kualitas dan relevansi.