

**PENGARUH TURNAMEN BILLIARD *IN GAME PERFORMANCE, IN
GAME ENTERTAINMENT, STAFF QUALTY* DAN *PHYSICAL
SURROUNDING* TERHADAP PENINGKATAN *BRAND AWARENESS*
DI JOGJA BILLIARD DEPOK**

TUGAS AKHIR

TOMAS JORGI

213404416048



**PROGRAM STUDI PARIWISATA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2025**

LEMBAR PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa segala pernyataan dalam tugas akhir yang berjudul:

**PENGARUH TURNAMEN BILLIARD *IN GAME PERFORMANCE, IN
GAME ENTERTAINMENT, STAFF QUALTY* DAN *PHYSICAL
SURROUNDING* TERHADAP PENINGKATAN *BRAND AWARENESS*
DI JOGJA BILLIARD DEPOK**

Merupakan gagasan atau hasil penelitian penulis, kecuali kutipan - kutipan yang disebutkan sumbernya. Tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di Perguruan Tinggi lain. Jika di dalamnya terdapat kesalahan atau kekeliruan, maka sepenuhnya saya akan menjadi tanggung jawab penulis.

Jakarta, 15 Agustus 2025



TOMAS JORGI

213404416048

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : **Pengaruh Turnamen Billiard *In Game Performance, In Game Entertainment, Staff Quality Dan Physical Surrounding* Terhadap Peningkatan *Brand Awareness* Di Jogja Billiard Depok**

Nama Mahasiswa : Tomas Jorgi

Nomor Pokok : 213404416048

Program Studi : Pariwisata

Menyetujui,
Pembimbing Tugas Akhir

(Gagih Pradini, S.Par., M.M)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pariwisata

(Dr. Ramang H. Demolingo, S.S., M.par)

Jakarta, 15 Agustus 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : **Pengaruh Turnamen Billiard *In Game Performance, In Game Entertainment, Staff Quality* dan *Physical Surrounding* Terhadap Peningkatan *Brand awareness* Di Jogja Billiard Depok**

Nama Mahasiswa : Tomas Jorgi

Nomor Pokok : 2134044416048

Program Studi : Pariwisata

Menyetujui, Pembimbing Tugas Akhir

(Gagih Pradini, S.Par., M.M)

Ketua Penguji,

Anggota Penguji

D.r.Asep Parantika, S.E., M.M

D.r Rizki Nurul Nugraha SST.Par., M.Par.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional

Prof. DR. Edi Sugiono, S.T., S.E., M.M.

ABSTRAK

PENGARUH TURNAMEN BILLIARD *IN GAME PERFORMANCE, IN GAME ENTERTAINMENT, STAFF QUALTY* DAN *PHYSICAL SURROUNDING* TERHADAP PENINGKATAN *BRAND AWARENESS* DI JOGJA BILLIARD DEPOK

Oleh : TOMAS JORGI

NPM : 213404416048

Tugas Akhir, dibawah bimbingan Gagih Pradini, S.Par., M.M

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh turnamen biliard *In-Game Performance, In-Game Entertainment, Staff Quality*, dan *Physical Surrounding* terhadap peningkatan *Brand Awareness* di Jogja Billiard Depok. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan verifikatif. Data diperoleh dari 100 responden Pengunjung di Jogja Biliard Depok tersebut melalui penyebaran kuesioner secara daring. Teknik analisis yang digunakan meliputi uji validitas, reliabilitas, regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Pengaruh X1 terhadap Y Nilai t hitung = 1,691 dengan signifikansi $0,094 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Pengaruh X2 terhadap Y Nilai t hitung = 0,869 dengan signifikansi $0,387 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Pengaruh X3 terhadap Y Nilai t hitung = 3,692 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Pengaruh X4 terhadap Y Nilai t hitung = 2,597 dengan signifikansi $0,01 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji F di mana nilai F hitung sebesar $(56,216) > F$ tabel $(2,47)$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, Sementara itu, hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa kedua variabel bebas berkontribusi sebesar 0,610 atau 69% terhadap variabel terikat (Keputusan Pengunjung), dan sisanya 31% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model regresi.

Kata Kunci : *In-Game Performance, In-Game Entertainment, Staff Quality, Physical Surrounding, Brand Awareness, Jogja Billiard Depok*

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of *In-Game Performance*, *In-Game Entertainment*, *Staff Quality*, and *Physical Surrounding* billiard tournaments on increasing *Brand Awareness* at Jogja Billiard Depok. This study uses a quantitative method with a descriptive and verification approach. Data were obtained from 100 respondents of visitors at Jogja Billiard Depok through online questionnaires. The analysis techniques used include validity, reliability, multiple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination with the help of SPSS software version 25. The influence of X1 on Y The calculated t value = 1.691 with a significance of $0.094 < 0.05$, so the hypothesis is accepted. The influence of X2 on Y The calculated t value = 0.869 with a significance of $0.387 < 0.05$, so the hypothesis is accepted. The influence of X3 on Y The calculated t value = 3.692 with a significance of $0.000 < 0.05$, so the hypothesis is accepted. The Effect of X4 on Y The calculated t value = 2.597 with a significance of $0.01 < 0.05$, so the hypothesis is accepted. This is proven by the results of the F test where the calculated F value is $(56.216) > F$ table (2.47) and the significance value is $0.000 < 0.05$. Meanwhile, the results of the coefficient of determination (R^2) test show that the two independent variables contribute 0.610 or 69% to the dependent variable (Visitor Decision), and the remaining 31% is influenced by other variables outside the regression model.

Keywords : *In-Game Performance*, *In-Game Entertainment*, *Staff Quality*, *Physical Surrounding*, *Brand Awareness*, Jogja Billiard Depok

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, penuh kasih dan sayang. Atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan tepat waktu. Proposal tugas akhir ini berjudul “PENGARUH TURNAMEN BILLIARD *IN GAME PERFORMANCE, IN GAME ENTERTAINMENT, STAFF QUALITY* DAN *PHYSICAL SURROUNDING* TERHADAP PENINGKATAN *BRAND AWARENESS* DI JOGJA BILLIARD DEPOK”. Penulisan proposal ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pariwisata Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bimbingan selama proses penyusunan proposal ini. Banyak pihak yang telah memberikan kontribusi berarti, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Drs. EL Amry Bermawi Putera, M.A, selaku Rektor Universitas Nasional yang telah memberikan kesempatan dan izin terhadap penulis untuk dapat menyelesaikan studi.
2. Prof. DR. Edi Sugiono, S.T.,S.E.,M.M. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional.
3. Ibu Dr, Rahayu Lestari, S.E., M.M, selaku Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional.
4. Bapak Dr. Ramang H. Demolingo, S.S.,M.par selaku Ketua Program Studi Pariwisata Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasioanal.
5. Bapak Gagih Pradini, S.Par., M.M., selaku Dosen Pembimbing peneliti yang telah bersedia menyempatkan waktunya untuk membantu serta memberikan arahan, saran, dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Allah SWT atas segala rahmat-Nya yang senantiasa memberikan nikmat, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan secara tepat

waktu.

7. Panutanku dan cinta pertamaku, Ayahanda Cekmal dan pintu surgaku Ibunda Toibah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senan tiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan yang sangat berharga kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini. Semoga ayah dan ibu sehat, Panjang umur dan Bahagia selalu.
8. Sodara kandung tercinta abang Aji pangestu dan adik Aksay kumar, Tasya aulia yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan doa serta hiburan hingga saya bisa menyelesaikan proposal tugas akhir ini.
9. Segenap Dosen Program Studi Pariwisata Universitas Nasional yang sudah memberikan wawasan dan ilmu yang bermanfaat serta pengalaman selama di universitas nasional
10. Sahabat dari Universitas Nasional Febrian Gabe Tampubolon, Dwita Chika Wardani Dan Cici Sihombing yang senantiasa selalu sigap membantu, selalu menemani penulis ketika menyelesaikan tugas akhir dan senantiasa memberikan waktunya untuk sekedar memberikan saran dan ucapan semangat menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu.
11. Teman Kecil, Riski Maulana, Tri Prasetyo Dan Ryan Alviansyah, yang senantiasa menghibur dan membantu dalam memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu.
12. Sahabat SMK, Hanif Ilmawan Dan Krisna Wijiyanto yang selalu menghibur dan membantu dalam memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu.
13. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terimakasih kepada diri saya Tomas Jorgi yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Jakarta, 15 Agustus 2025

Penulis

Tomas Jorgi

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	9
3. Manfaat Bagi Industri	9
4. Manfaat Sosial.....	9
5. Manfaat bagi Pengembangan Strategi Pemasaran	9
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Teori Yang Berkaitan Dengan Landasan Penelitian	10
1. Pariwisata	10
2. <i>Event</i>	10
a. Jenis - Jenis <i>Event</i>	10
b. Karakteristik <i>Event</i>	13
c. Fungsi <i>Event</i>	14
3. Event Billiard	15

a. Jenis Jenis <i>Event Billiard</i>	15
b. <i>In game performance</i>	15
c. <i>In game entertainment</i>	16
d. <i>Staff quality</i>	16
e. <i>Physical Surrounding</i>	17
f. <i>Brand awareness</i>	17

B. Keterkaitan Antar Variabel Penelitian 18

1. Pengaruh <i>In Game Perfomance</i> (X1) Terhadap Peningkatan <i>Brand Awareness</i> (Y).....	18
2. Pengaruh <i>In Game Entertainment</i> (X2) Terhadap Peningkatan <i>Brand Awareness</i> (Y).....	18
3. Pengaruh <i>Staff Quality</i> (X3) Terhadap Peningkatan <i>Brand</i> <i>Awarenes</i> (Y)	19
4. Pengaruh <i>Physical Surrounding</i> (X4) Terhadap Peningkatan <i>Brand Awareness</i> (Y).....	19
5. Pengaruh <i>In game performance</i> (X1), <i>In game entertainment</i> (X2), <i>Staff quality</i> (X3), <i>Physical surrounding</i> (X4) Terhadap <i>Brand Awareness</i> (Y).....	19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian	24
B. Rencana Tahan Penelitian.....	24
C. Data Penelitian.....	24
1. Sumber Data Dan Jenis Data	24
a. Sumber Data	24
b. Jenis Data yang sistematis.....	25
2. Populasi Dan Sampel	25
a. Populasi	25
b. Sampel	26
D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	27
E. Definisi Operasional Variabel	28
F. Metode Analisis Dan Pengujian Hipotesis	30

1. Metode Analisis	30
a. Metode Analisis Deskriptif.....	30
b. Metode Analisis Inferensial.....	30
a. Uji Validitas dan Relibilitas.....	31
1) Uji Validitas.....	31
2) Uji Reliabilitas.....	32
b. Uji Asumsi Klasik	32
1) Uji Normalitas	32
2) Uji Multikolinearitas	32
2. Pengujian Hipotesis	33
a. Uji ANOVA (Uji F).....	33
b. Uji Parsial (Uji T).....	33
c. Uji R ² (Koefisien Determinasi).....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	36
1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
2. Sejarah Tempat Penelitian	36
a. Sejarah Tempat	36
b. Kegiatan Jogja Billiard Depok Depok.	37
3. Karakteristik Responden	38
a. Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	38
b. Profil Responden Berdasarkan Usia.....	39
c. Profil Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	40
d. Profil Responden Berdasarkan Alamat Dimisili	41
4. Hasil Lengkap Estimasi Penelitian.....	42
a. Statistik Deskriptif.....	42
b. Analisis Deskriptif.....	43
1) Analisis Deskriptif Variabel X1 – <i>In Game</i> <i>Perfomance</i>	44
2) Analisis Deskriptif Variabel X2 – <i>In Game</i> <i>Entertainment</i>	45

3) Analisis Deskriptif Variabel X3 – <i>Staff Quality</i>	46
4) Analisis Deskriptif Variabel X4 – <i>Physical Surrounding</i>	47
5) Analisis Deskriptif Variabel Y – <i>Brand awareness</i> ...	47
c. Uji Instrumen	48
1) Uji Validitas	48
2) Uji Reabilitas	50
d. Uji Asumsi Klasik	51
1) Uji Normalitas	51
2) Uji Multikolinearitas	52
3) Uji Heteroskedastisitas	53
4) Uji Autokorelasi	54
e. Uji Kelayakan Model	55
1) Uji T (Hipotesis Penelitian)	55
a) Pengaruh X1 Terhadap Y	56
b) Pengaruh X2 Terhadap Y	57
c) Pengaruh X3 Terhadap Y	57
d) Pengaruh X4 Terhadap Y	57
2) Uji ANOVA (Uji F)	57
3) Uji Koefisien Determinasi (R ²)	58
4) Uji Regresi Linear Berganda	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
1. Pengaruh <i>In Game Performance</i> (X1) terhadap <i>Brand Awareness</i> (Y)	60
2. Pengaruh <i>In Game Entertainment</i> (X2) terhadap <i>Brand Awareness</i> (Y)	61
3. Pengaruh <i>Staff Quality</i> (X3) terhadap <i>Brand Awareness</i> (Y).	62
4. Pengaruh <i>Physical Surrounding</i> (X4) terhadap <i>Brand Awareness</i> (Y)	62
5. Pengaruh Simultan X1, X2, X3, X4 terhadap Y	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA	67
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Daftar Pengunjung Jogja Billiard Depok Bulan April – Juni 2024.	6
Tabel 2.1	Penelitian Relevan.....	20
Tabel 3.1	Rencana dan Tahapan Penelitian	24
Tabel 3.2	Skala Likert	28
Tabel 3.3	Definisi Operasional Variabel	28
Tabel 4.1	Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.....	38
Tabel 4.2	berikut menyajikan distribusi responden berdasarkan kelompok usia	39
Tabel 4.3	Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan.....	40
Tabel 4.4	Karakteristik responden berdasarkan Alamat Domisili.....	41
Tabel 4.5	Statistik Deskriptif.....	43
Tabel 4.6	Statistik Deskriptif <i>In Game Performance</i>	44
Tabel 4.7	Statistik Deskriptif <i>In Game Entertainment</i>	45
Tabel 4.8	Statistik Deskriptif <i>Staff Quality</i>	46
Tabel 4.9	Statistik Deskriptif <i>Physical Surrounding</i>	47
Tabel 4.10	Statistik Deskriptif <i>Brand Awareness</i>	49
Tabel 4.11	Hasil Uji Validitas	50
Tabel 4.12	Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test ...	51
Tabel 4.14	Hasil Uji Multikolinearitas.....	53
Tabel 4.15	Hasil Uji Heteroskedastisitas	54
Tabel 4.16	Hasil Uji Autokorelasi Model Summaryb.....	54
Tabel 4.17	Hasil Uji Durbin-Watson Autokorelasi	55
Tabel 4.18	Hasil Uji Penelitian Hipotesis (Uji T).....	56

Tabel 4.19 Hasil Uji Anova (Uji F).....	58
Tabel 4.20 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	59
Tabel 4.21 Uji Regresi Linear Berganda.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Statistik Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Maret 2022-Maret 2023	2
Gambar 4.1	Diagram Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38
Gambar 4.2	Diagram Profil Responden Berdasarkan Usia	39
Gambar 4.3	Diagram Profil Responden Berdasarkan Pekerjaan	40
Gambar 4.4	Diagram Profil Responden Berdasarkan Domisili	41
Gambar 4.5	Hasil normal probability plot.....	52

