

Lampiran – Lampiran

Lampiran I

Kuisisioner Penelitian

Kepada responden yang terhormat,

Saya Dimas Rizqi Dermawan (170301057) mahasiswa Fakultas Manajemen Dan Bisnis - Universitas Muhammadiyah Gresik. Saat ini sedang melakukan penelitian tentang “ **PREFERENSI KONSUMEN TERHADAP LAYANAN VIP DI WARNET OMEGA GAMECENTER DENGAN ANALISIS KONJOIN** “. Kami sangat mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu/Saudara/i untuk menjawab beberapa pertanyaan kuisisioner di bawah ini dengan kondisi sebenar-benarnya sesuai kebutuhan dan harapan Bapak/Ibu/Saudara/i. Saya sampaikan pula bahwa kerahasiaan identitas Bapak/Ibu/Saudara/i sangat terjamin dalam penelitian ini. Oleh karena itu, besar harapan saya Bapak/Ibu/Saudara/i dapat berkenan meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner ini.

Atas partisipasi dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i, saya mengucapkan banyak terima kasih, semoga penelitian ini bermanfaat.

Hormat Kami,

Dimas Rizqi Dermawan

Bagian I

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai pilihan anda

PROFIL RESPONDEN

Jenis Kelamin	<input type="checkbox"/> Laki-laki <input type="checkbox"/> Perempuan
Umur	<input type="checkbox"/> 12 - 18 Tahun <input type="checkbox"/> 19 - 22 Tahun <input type="checkbox"/> 23 - 33 Tahun <input type="checkbox"/> 34 - 44 Tahun
Pekerjaan	<input type="checkbox"/> Pelajar/Mahasiswa <input type="checkbox"/> Wiraswasta <input type="checkbox"/> PNS <input type="checkbox"/> Pegawai swasta <input type="checkbox"/> Tidak bekerja
Pendidikan Terakhir	<input type="checkbox"/> SD <input type="checkbox"/> SMP <input type="checkbox"/> SMA <input type="checkbox"/> Akademi/Perguruan Tinggi
Faktor pemicu anda bermain <i>game</i> di Warnet Omega <i>Gamecenter</i>	<input type="checkbox"/> Hanya untuk senang – senang <input type="checkbox"/> Mengisi waktu luang <input type="checkbox"/> Hobi maen <i>game</i> <input type="checkbox"/> Ingin menjadi pro player
Jenis (genre) <i>game</i> /permainan apa yang paling anda sukai?	<input type="checkbox"/> FPS (First person shooter) <input type="checkbox"/> RPG (Role playing <i>game</i>) <input type="checkbox"/> Adventure <input type="checkbox"/> Simulation <input type="checkbox"/> RTS (Real time strategi)
Berapa kali frekuensi Anda bermain <i>game</i> di warnet Omega <i>Gamecenter</i> ?	<input type="checkbox"/> Setiap hari <input type="checkbox"/> Seminggu 2x <input type="checkbox"/> Seminggu sekali <input type="checkbox"/> Sebulan sekali
Berapakah anggaran untuk bermain <i>game</i> di warnet? (perhari)	<input type="checkbox"/> IDR. 10.000 – 20.000 <input type="checkbox"/> IDR. 20.000 – 30.000 <input type="checkbox"/> IDR. 30.000 – 50.000 <input type="checkbox"/> Lebih dari IDR. 50.000

Catatan:

Processor

a. Intel Core i5 8400 (6 core)

+ Performa lebih tinggi dari AMD Ryzen 5 2600 (up to 6%).

b. AMD Ryzen 5 2600 (6 core dan 12 thread)

+ Kemampuan multitasking lebih unggul dari Intel Core i5 8400 (up to 16%).



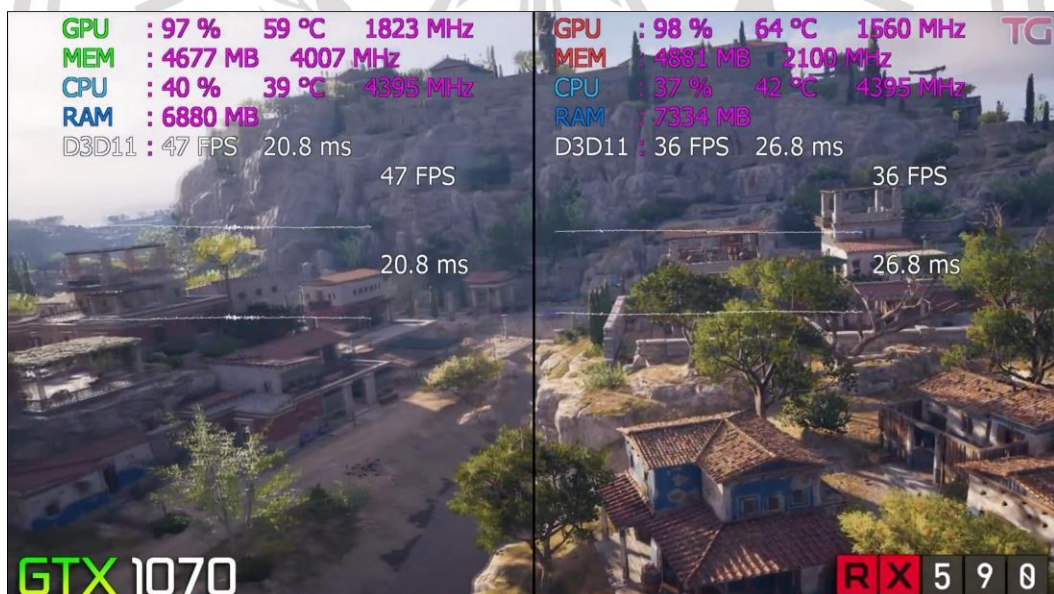
Dalam game Hitman 2 di atas pada skenario dan kondisi tertentu menunjukkan FPS (Frame persecond) yang di dapatkan Intel Core i5 8400 lebih tinggi di angka 66 dan Ryzen 5 2600 di angka 58 FPS. Segi kelancaran bermain Intel Core i5 8400 sedikit lebih nyaman dengan transisi 66 frame pada tiap detiknya. Namun, load CPU Intel Core i5 8400 mencapai 80% sedangkan pada Ryzen 5 2600 hanya 41% yang berarti terdapat 59% atau lebih dari setengah dari kemampuan *full load processor* yang siap untuk memproses kinerja yang lain.

Kenaikan performa processor yang digunakan pada komputer reguler saat ini (Intel G4560) yaitu sekitar 78%. Seperti *game* Hitman 2 dengan kondisi yang sama menunjukkan 28 FPS pada full load (100%) processor G4560.



VGA/Graphic Card

- NVidia GeForce GTX 1070 8GB
 - + Performa lebih tinggi dari AMD RX 590 8GB (up to 20%).
- AMD Radeon RX 590 8GB
 - + Detail gambar 10% lebih tinggi daripada NVidia GeForce GTX 1070 8GB.



Pada *game* Assassin's Creed Odyssey terlihat FPS lebih tinggi graphic card Nvidia GTX 1070. Namun meski 11 FPS dibawahnya, graphic card AMD RX590 unggul pada detail gambar (terlihat pada gambar comparing di atas yang menggunakan graphic card AMD RX 590, pohon terlihat lebih nyata).

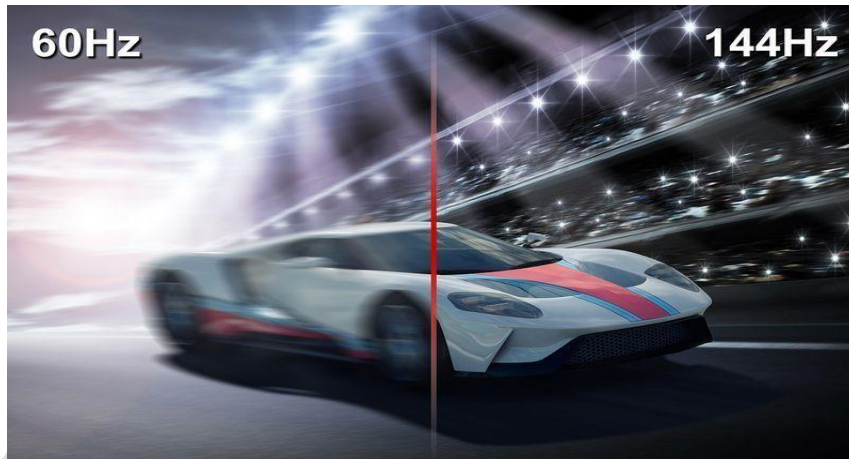
Kenaikan performa graphic card yang digunakan pada komputer reguler saat ini (Nvidia GeForce GTX 1050 2GB) yaitu sekitar 188%. Seperti *game* Assassin's Creed Odyssey dibawah ini dengan kondisi dan setting yang sama hanya memperoleh 7 FPS pada 99% performa Nvidia GeForce GTX 1050 2GB yang sudah pasti sangat patah – patah dan tidak *playable*.



Monitor

a. 27 inch 144 Hz

+ Kecepatan *refresh rate* 144Hz mampu meminimalisir efek *screen ghosting*.



b. 27 inch 60 Hz Curved

+ Monitor layar melengkung.



Kursi

a. Kursi gaming medium class

- + Sepintas mirip jok mobil balap yang disangga kaki beroda serta dapat diatur ketinggian dan sudut kemiringan sandarannya.



b. Sofa single seater

- + Sofa yang nyaman dengan *sleepable headrest* yang bisa digunakan untuk tidur jika mendadak merasa lelah bermain *game*. Bagian *cushion* - nya juga didesain lebih panjang agar bisa menaikkan kaki secara nyaman.



Bagian II

Berilah peringkat mengenai kombinasi atribut Layanan VIP di warnet Omega *Gamecenter* dikotak jawaban pada tabel berikut sesuai pendapat anda. Peringkat berurutan dari angka 1 untuk kombinasi stimuli yang tidak anda sukai hingga angka 8 untuk kombinasi paling anda sukai. Dalam pemberian peringkat, diperbolehkan memberikan peringkat yang sama untuk kombinasi stimuli.

Contoh:

Jika Anda menginginkan layanan VIP di Warnet Omega *Gamecenter* dengan Processor **AMD Ryzen 5 2600** dan *Graphic Card* **NVidia GTX 1070 8GB**, menggunakan *Monitor* **27 Inch Curved 60 Hz** dan Kursinya **Kursi gaming medium class**, maka anda dapat memberikan angka 1 untuk no. kombinasi 3.

CARD	Processor	<i>Graphic Card</i>	Monitor	Kursi	Peringkat
1	AMD Ryzen 5 2600	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Sofa <i>single seater</i>	
2	Intel Core i5 8400	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>	
3	AMD Ryzen 5 2600	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>	
4	AMD Ryzen 5 2600	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>	
5	Intel Core i5 8400	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch Curved 60 Hz	Sofa <i>single seater</i>	
6	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Kursi <i>gaming medium class</i>	
7	AMD Ryzen 5 2600	AMD Radeon RX 590 8GB	27 Inch 144 Hz	Sofa <i>single seater</i>	
8	Intel Core i5 8400	NVidia GTX 1070 8GB	27 Inch 144 Hz	Sofa <i>single seater</i>	

∞ Terima Kasih atas waktu Anda untuk mengisi kuisisioner ∞

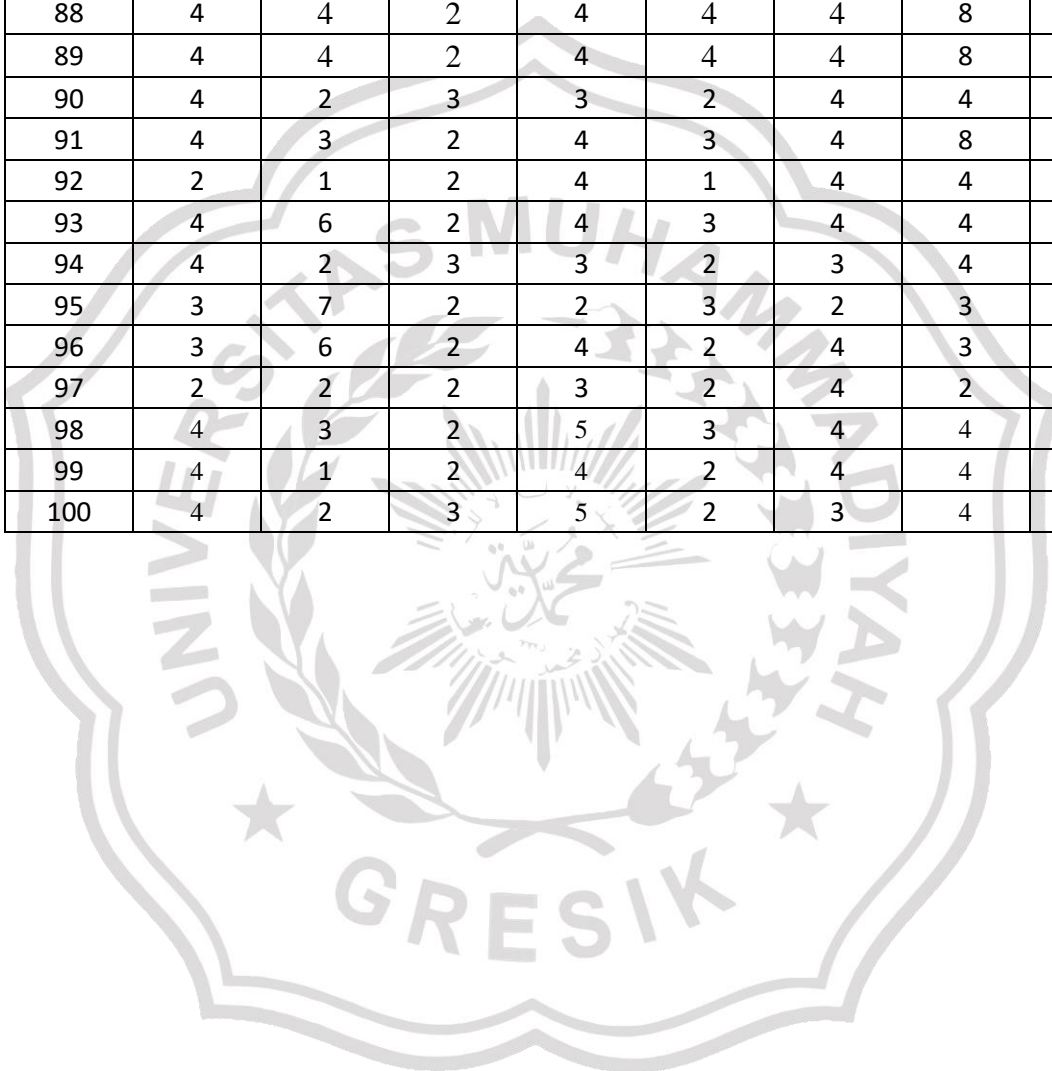
Lampiran 2

Jawaban Kuisisioner

ID	KOMBINASI STIMULI							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	4	3	3	6	3	3	4	8
2	4	4	4	4	4	4	4	8
3	4	8	8	6	8	8	4	8
4	4	4	4	8	4	4	4	8
5	5	2	2	8	2	2	5	5
6	8	6	6	8	6	6	8	8
7	6	2	2	8	2	2	6	6
8	7	2	7	7	7	3	7	7
9	4	4	4	6	4	5	4	4
10	7	3	7	7	7	4	7	7
11	6	4	6	4	6	3	6	6
12	7	4	7	7	7	4	7	7
13	2	5	5	3	5	5	2	2
14	4	4	4	5	4	4	4	4
15	3	4	4	3	4	4	3	3
16	2	3	4	1	3	4	2	2
17	3	5	4	6	5	4	3	3
18	1	4	4	4	4	4	1	1
19	5	5	4	5	5	4	5	5
20	8	8	3	5	8	3	8	8
21	8	8	3	8	8	3	8	8
22	3	3	3	7	3	3	3	3
23	3	3	4	7	3	4	3	3
24	2	1	4	7	1	4	2	2
25	4	3	4	8	3	4	4	4
26	4	1	5	6	1	5	4	4
27	4	5	2	8	5	2	4	4
28	4	1	4	7	1	4	4	4
29	8	1	4	8	1	4	8	8
30	8	2	7	5	2	7	8	8
31	2	3	8	5	3	8	2	2
32	2	4	5	3	4	5	2	2
33	2	5	3	4	5	3	2	2
34	4	4	6	7	4	6	4	4
35	2	5	8	3	5	8	2	2
36	3	3	6	3	3	6	3	3

37	8	5	8	3	5	8	8	8
38	4	4	7	6	4	7	4	4
39	4	3	5	6	3	5	4	4
40	4	3	4	4	3	4	4	4
41	4	1	5	6	1	5	4	4
42	4	5	5	8	5	5	4	4
43	3	1	3	8	1	3	3	3
44	8	8	2	8	8	2	8	8
45	6	6	6	8	6	6	6	6
46	7	7	3	7	7	3	7	7
47	8	6	6	6	6	6	8	8
48	7	5	8	7	5	8	7	7
49	6	3	3	4	3	3	6	6
50	7	4	4	7	4	4	7	7
51	2	5	4	3	5	4	2	2
52	4	5	6	3	5	6	4	4
53	3	6	4	3	6	4	3	3
54	2	6	6	1	6	6	2	2
55	3	3	6	2	3	6	3	3
56	1	7	2	4	7	2	1	1
57	5	6	3	3	6	3	5	5
58	3	2	5	5	2	5	3	3
59	3	4	5	3	4	5	3	3
60	3	2	7	3	2	7	3	3
61	1	7	8	3	3	8	1	1
62	6	6	8	4	2	8	6	6
63	4	3	5	4	3	5	4	4
64	3	5	6	2	5	6	3	3
65	3	8	8	4	1	8	3	3
66	2	8	7	4	1	7	2	2
67	3	2	8	2	2	8	3	3
68	6	2	7	3	2	7	6	6
69	4	6	5	4	6	5	4	4
70	3	3	8	2	3	8	3	3
71	3	4	7	4	4	7	3	3
72	3	3	7	4	3	7	3	3
73	8	3	8	4	3	4	8	8
74	7	6	8	5	2	4	7	7
75	8	4	8	3	4	8	8	8
76	2	7	8	5	1	4	2	2
77	2	4	1	3	4	8	2	2
78	5	5	2	3	5	2	5	5
79	3	3	5	3	5	5	3	3

80	7	4	5	5	4	5	7	7
81	4	3	5	3	3	7	8	4
82	4	3	3	4	3	6	8	4
83	4	3	3	3	3	3	8	4
84	2	4	3	4	4	5	2	2
85	2	6	2	4	4	4	2	2
86	2	1	3	4	4	3	2	2
87	2	2	3	3	4	3	2	2
88	4	4	2	4	4	4	8	4
89	4	4	2	4	4	4	8	4
90	4	2	3	3	2	4	4	4
91	4	3	2	4	3	4	8	4
92	2	1	2	4	1	4	4	4
93	4	6	2	4	3	4	4	4
94	4	2	3	3	2	3	4	4
95	3	7	2	2	3	2	3	3
96	3	6	2	4	2	4	3	3
97	2	2	2	3	2	4	2	2
98	4	3	2	5	3	4	4	2
99	4	1	2	4	2	4	4	2
100	4	2	3	5	2	3	4	2



Jumlah Skor Setiap Stimuli

STIMULI	SKOR
P1	415
P2	401
P3	465
P4	470
P5	378
P6	476
P7	441
P8	427



Hasil SPSS

Distribusi Frekuensi

```

FREQUENCIES VARIABLES=Jenis_Kelamin Umur Pekerjaan Pendidikan_Terakhir Pemicu_Bermain_Game
  Jenis_Game Frekuensi_Bermain_Game Anggaran_Bermain_Game
/ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

Statistics

		Jenis_Kelamin	Umur	Pekerjaan	Pendidikan_Terakhir	Pemicu_Bermain_Game	Jenis_Game	Frekuensi_Bermain_Game	Anggaran_Bermain_Game
N	Valid	100	100	100	100	100	100	100	100
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	91	91.0	91.0	91.0
	Perempuan	9	9.0	9.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12-18	68	68.0	68.0	68.0
	19-25	20	20.0	20.0	88.0
	26-32	10	10.0	10.0	98.0
	33-44	2	2.0	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pelajar/Mahasiswa	78	78.0	78.0	78.0
	Wiraswasta	4	4.0	4.0	82.0
	PNS	6	6.0	6.0	88.0
	Pegawai Swasta	8	8.0	8.0	96.0
	Tidak berkerja	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pendidikan_Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	10	10.0	10.0	10.0
	SMP	28	28.0	28.0	38.0
	SMA/SMK	54	54.0	54.0	92.0
	Akademik/Perguruan Tinggi	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pemicu_Bermain_Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Hanya Untuk Senang-senang	14	14.0	14.0	14.0
	Mengisi Waktu Luang	30	30.0	30.0	44.0
	Hobi Main Game	48	48.0	48.0	92.0
	Ingin Menjadi Pro Player	8	8.0	8.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Jenis_Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FPS (First person sooter)	52	52.0	52.0	52.0
	RPG (Role playing game)	30	30.0	30.0	82.0
	Adventure	10	10.0	10.0	92.0
	Simulation	4	4.0	4.0	96.0
	RTS (Real time strategi)	4	4.0	4.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frekuensi_Bermain_Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setiap Hari	54	54.0	54.0	54.0
	Seminggu 2x	32	32.0	32.0	86.0
	Seminggu Sekali	12	12.0	12.0	98.0
	Sebulan Sekali	2	2.0	2.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Anggaran_Bermain_Game

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid IDR. 10.000 - 20.000	36	36.0	36.0	36.0
IDR. 20.000 - 30.000	34	34.0	34.0	70.0
IDR. 30.000 - 50.000	20	20.0	20.0	90.0
Lebih dari IDR. 50.000	10	10.0	10.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Uji Instrumen

Uji Validitas

Correlations

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Y
P1 Pearson Correlation	1	.103	.177	.441**	.305**	-.057	.892**	.907**	.843**
Sig. (2-tailed)		.307	.078	.000	.002	.571	.000	.000	.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P2 Pearson Correlation	.103	1	.130	-.027	.569**	.092	.039	.140	.430**
Sig. (2-tailed)	.307		.197	.787	.000	.364	.702	.165	.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P3 Pearson Correlation	.177	.130	1	-.095	.014	.736**	.049	.187	.474**
Sig. (2-tailed)	.078	.197		.346	.887	.000	.629	.063	.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P4 Pearson Correlation	.441**	-.027	-.095	1	.120	-.276**	.336**	.456**	.433**
Sig. (2-tailed)	.000	.787	.346		.235	.005	.001	.000	.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P5 Pearson Correlation	.305**	.569**	.014	.120	1	-.113	.235*	.330**	.524**
Sig. (2-tailed)	.002	.000	.887	.235		.265	.019	.001	.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P6 Pearson Correlation	-.057	.092	.736**	-.276**	-.113	1	-.062	-.040	.264**
Sig. (2-tailed)	.571	.364	.000	.005	.265		.538	.696	.008
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P7 Pearson Correlation	.892**	.039	.049	.336**	.235*	-.062	1	.811**	.743**
Sig. (2-tailed)	.000	.702	.629	.001	.019	.538		.000	.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
P8 Pearson Correlation	.907**	.140	.187	.456**	.330**	-.040	.811**	1	.847**
Sig. (2-tailed)	.000	.165	.063	.000	.001	.696	.000		.000
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y Pearson Correlation	.843**	.430**	.474**	.433**	.524**	.264**	.743**	.847**	1
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.008	.000	.000	
N	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	30.5800	55.862	.759	.607
P2	30.7200	70.648	.236	.721
P3	30.0800	68.398	.269	.717
P4	30.0300	70.595	.242	.720
P5	30.9500	67.927	.356	.697
P6	29.9700	76.494	.073	.747
P7	30.3200	57.594	.603	.640
P8	30.4600	53.847	.755	.601

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.715	8

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

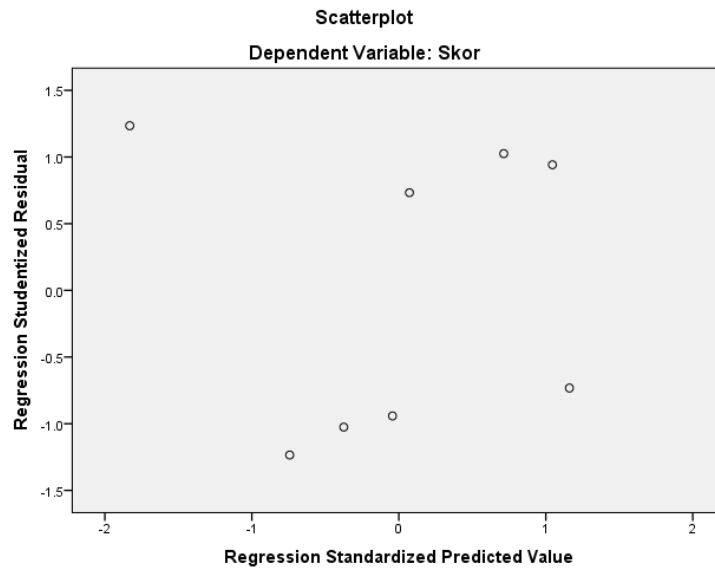
		Unstandardized Residual
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.38497119
Most Extreme Differences	Absolute	.253
	Positive	.253
	Negative	-.253
Test Statistic		.253
Asymp. Sig. (2-tailed)		.139 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Heteroskedastisitas



Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Processor	1.000	1.000
	Graphic_Card	1.000	1.000
	Monitor	1.000	1.000
	Kursi	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y

Uji Anova

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8419.500	4	2104.875	22.127	.015 ^b
	Residual	285.375	3	95.125		
	Total	8704.875	7			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), Kursi, Monitor, Graphic_Card, Processor

Uji t & Linier Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	397.875	7.711		51.601	.000
Processor	-27.250	6.897	-.413	-3.951	.029
Graphic_Card	23.250	6.897	.352	3.371	.043
Monitor	38.750	6.897	.587	5.619	.011
Kursi	37.750	6.897	.572	5.474	.012

a. Dependent Variable: Y

Analisis Konjoin

Model Description

	N of Levels	Relation to Ranks or Scores
<i>Processor</i>	2	Discrete
<i>Graphic_Card</i>	2	Discrete
<i>Monitor</i>	2	Discrete
<i>Kursi</i>	2	Discrete

All factors are orthogonal.

Utilities

		Utility Estimate	Std. Error
<i>Processor</i>	Intel Core i5 8400	-.136	.034
	AMD Ryzen 5 2600	.136	.034
<i>Graphic_Card</i>	NVidia GTX 1070 8GB	.116	.034
	AMD Radeon RX 590 8GB	-.116	.034
<i>Monitor</i>	Monitor 27 Inch 144 Hz	.194	.034
	Monitor 27 Inch Curved 60 Hz	-.194	.034
<i>Kursi</i>	Kursi Gaming Medium Class	.189	.034
	Sofa Single Seater	-.189	.034
(Constant)		4.341	.034

Importance Values

<i>Processor</i>	22.536
<i>Graphic_Card</i>	23.836
<i>Monitor</i>	22.569
Kursi	31.059

Averaged Importance Score

Korelasi

Correlations^a

	Value	Sig.
Pearson's R	.983	.000
Kendall's tau	.929	.001

a. Correlations between observed and estimated preferences

