

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

©

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Simpulan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengujian data mengenai pengaruh persepsi harga dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian pada *mouse gaming* merek Fantech, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Persepsi harga berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembelian ulang *mouse gaming* merek Fantech.
2. Kualitas produk berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembelian ulang, *mouse gaming* merek Fantech.

B. Saran

1. Bagi Perusahaan Fantech

Pada aspek kesesuaian produk mengenai persepsi harga *mouse gaming* Fantech terutama mengenai perbandingan harga yang ditawarkan dan kualitas yang diberikan agar sesuai dengan harapan konsumen. Lalu untuk kualitas produk, daya tahan *mouse gaming* Fantech perlu ditingkatkan lagi karena ini artinya ada beberapa konsumen yang mungkin mengeluhkan tentang durabilitas produk yang mereka beli. Pada keputusan pembelian ulang terutama pada pembelian *mouse gaming* Fantech dalam jumlah yang lebih banyak, perusahaan perlu menerapkan beberapa strategi seperti program loyalitas, *bundle* (paket), dan promosi penjualan untuk meningkatkan minat dan pembelian konsumen.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis mengharapkan peneliti selanjutnya untuk menggali lebih dalam dan melakukan pencarian yang lebih teliti dengan memasukan variabel lain dan membuktikan variabel lain juga mempengaruhi Keputusan Pembelian pada *mouse gaming* merek Fantech. Karena masih banyak faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian pada *mouse gaming* merek Fantech, serta menggunakan variabel yang lebih berguna bagi perusahaan, peneliti dan pembaca. Serta penambahan jumlah responden untuk memperluas cakupan penelitian.

© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.