

**RISET PASAR PRODUK *BOARD GAME* SEBAGAI SUATU
USAHA BARU**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Bagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Industri**



MARSELINA KURNIANINGTYAS

130607407

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul

Riset Pasar Produk *Board Game* Sebagai Suatu Usaha Baru

yang disusun oleh

Marselina Kurnianingtyas

13 06 07407

Dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 16 Oktober 2017

Dosen Pembimbing 1,



Theodorus B. Hanandoko, S.T., M.T

Tim Penguji,

Penguji 1




Theodorus B. Hanandoko, S.T., M.T

Penguji 2



Ag. Gatot Bintoro, S.T., M.T.

Penguji 3,




V. Ariyono, S.T., M.T.

Yogyakarta, 16 Oktober 2017

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri,

Dekan,



Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc.

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maselina Kurnianingtyas

NPM : 130607407

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul "Riset Pasar Board Game Sebagai Suatu Usaha BAaru" merupakan hasil penelitian saya pada tahun akademik 2016/2017 yang bersifat original dan tidak mengandung plagiasi dari karya manapun.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlakutermasuk untuk dicabut gelar Sarjana yang telah diberikan Universitas Atma Jaya Yogyakarta kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 5 Oktober 2017

Yang menyatakan,



Marselina Kurnianingtyas

HALAMAN PERSEMBAHAN



(1 Kor 10:3) – “Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan-pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu. Pada waktu dicobai Ia akan memberikan kepadamu jalan keluar, sehingga kamu dapat menanggungnya”.

(1 Petrus 5:6-7) - “Karena itu rendahkanlah dirimu di bawah tangan Tuhan yang kuat, supaya kamu ditinggikan-Nya pada waktunya. Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara kamu.”

Teruntuk:
Tuhan Yesus Kristus
Bapak, Ibu, dan Maner

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya , laporan Tugas Akhir dengan judul “Riset Pasar Produk *Board Game* Sebagai Suatu Usaha Baru” dapat terselesaikan. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Teknik Industri yang diselenggarakan oleh Program Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak dan untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan berkat-Nya tanpa batas.
2. Bapak Dr. A. Teguh Siswanto selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta
3. Bapak V. Ariyono, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Theodorus B. Hanandoko, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini.
5. Orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberi semangat.
6. Teman-teman (Shita, Moncha, Merta, Dani, Vera, Erika, Laksmi, Vincent, Tika, Tania, Shintia, Vita, Aldrina, Acel, Ririen, Vani, Rian, Argi, Tanto) yang selalu membagikan keceriaan dan semangat.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran yang membangun sangat diharapkan. Penulis mengharapkan laporan ini memberikan manfaat kepada pembacanya.

Yogyakarta, 2017

Penulis

DAFTAR ISI

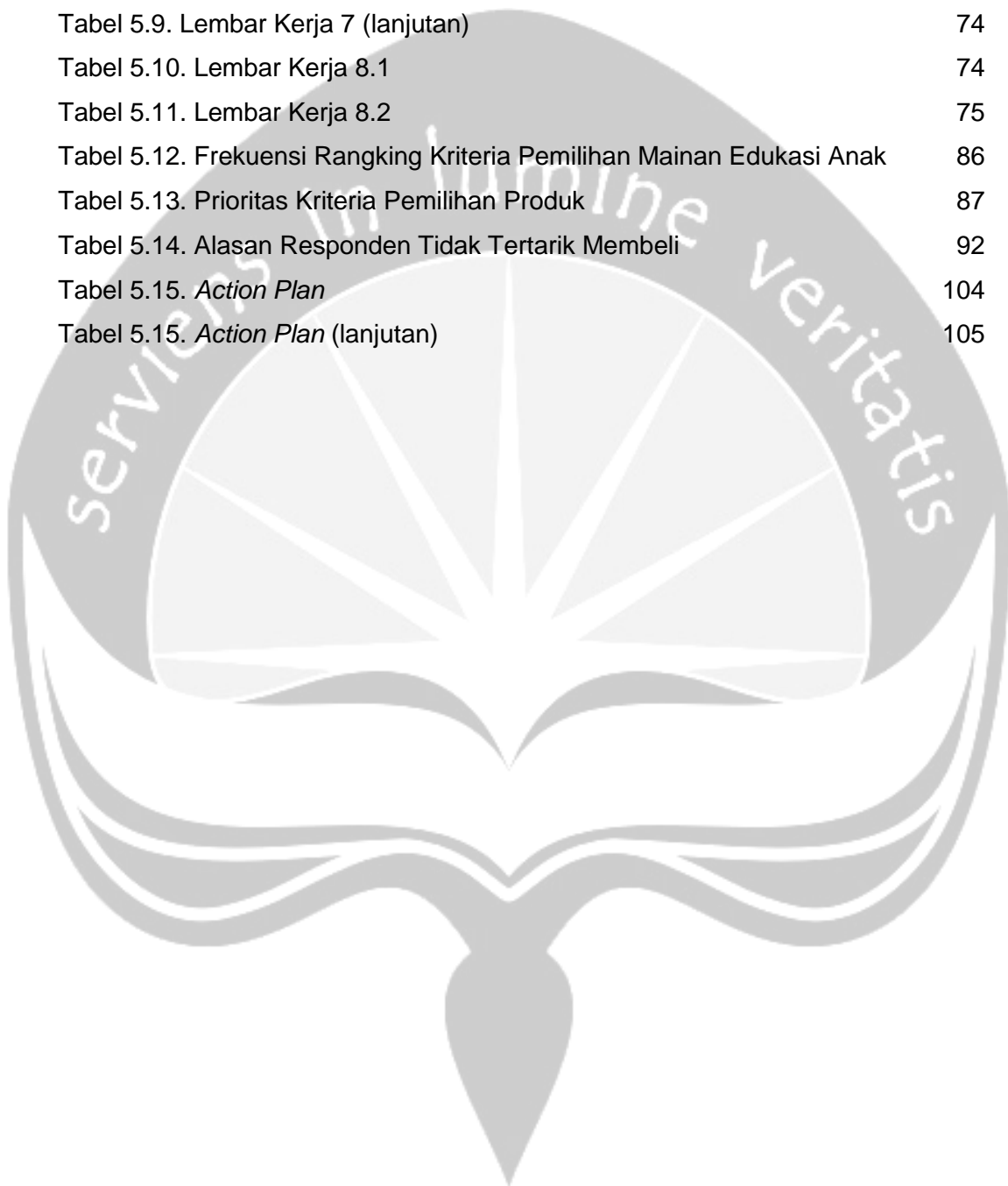
BAB	JUDUL	HAL
	Halaman Judul	i
	Halaman Pengesahan	ii
	Pernyataan Originalitas	iii
	Halaman Persembahan	iv
	Kata Pengantar	v
	Daftar Isi	vi
	Daftar Tabel	viii
	Daftar Gambar	x
	Daftar Lampiran	xii
	Intisari	xiii
1	Pendahuluan	
	1.1. Latar Belakang Masalah	1
	1.2. Rumusan Masalah	5
	1.3. Tujuan Penelitian	5
	1.4. Batasan Masalah	5
2	Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	
	2.1. Tinjauan Pustaka	6
	2.2. Dasar Teori	8
3	Metodologi Penelitian	
	3.1. Identifikasi Masalah	35
	3.2. Studi Pustaka	35
	3.3. Studi Lapangan	35
	3.4. Menetapkan Target Konsumen	36
	3.5. Penentuan Atribut Produk dengan Analisis Konjoin	36
	3.6. Penentuan Jenis Permainan	37
	3.7. Pembuatan Prototipe Produk	37

3.8.	Perencanaan Kuesioner Riset Pasar Menggunakan Lembar Kerja	37
3.9.	Penyebaran Kuesioner	39
3.10.	Pengolahan Data Kuesioner Riset Pasar	39
3.11.	Analisis Data	39
3.12.	Pengujian Hipotesis	39
3.13.	<i>Action Plan</i>	40
3.14.	Kesimpulan	40
4	Data dan Pengolahan Data	
4.1.	Data Statistik Demografi	43
4.2.	Informasi Legal	46
4.3.	Data dan Alamat Nomor Telepon	47
4.4.	Spesifikasi dan Harga	48
5	Pembahasan	
5.1.	Menjabarkan Target Konsumen	51
5.2.	Penentuan Atribut Produk dengan Analisis Konjoin	52
5.3.	Penentuan Jenis Permainan	58
5.4.	Pembuatan Prototipe Produk	60
5.5.	Perancangan Kuesioner Menggunakan Lembar Kerja	66
5.6.	Penyebaran Kuesioner	75
5.7.	Hasil Kuesioner	76
5.8.	Analisis Hasil Kuesioner	98
5.9.	<i>Action Plan</i>	104
6	Kesimpulan dan Saran	
6.1.	Kesimpulan	106
6.2.	Saran	106
	Daftar Pustaka	107
	Lampiran	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Riset Identifikasi Masalah dan Riset Mengatasi Masalah	18
Tabel 2.2. Perbedaan Data Kualitatif dan Kuantitatif	23
Tabel 2.3. Contoh Lembar Kerja 1	25
Tabel 2.4. Contoh Lembar Kerja 2	26
Tabel 2.5. Contoh Lembar Kerja 3	27
Tabel 2.6. Contoh Lembar Kerja 4	28
Tabel 2.7. Contoh Lembar Kerja 5	28
Tabel 2.7. Contoh Lembar Kerja 5 (lanjutan)	29
Tabel 2.8. Contoh Lembar Kerja 6	29
Tabel 2.8. Contoh Lembar Kerja 6 (lanjutan)	30
Tabel 2.9. Contoh Lembar Kerja 7	30
Tabel 2.10. Contoh Lembar Kerja 8	31
Tabel 4.1. Jumlah Penduduk Indonesia Tiap Provinsi	43
Tabel 4.2. Jumlah Penduduk Yogyakarta Tiap Kabupaten/Kota	44
Tabel 4.3. Jumlah Penduduk Indonesia Menurut Kelompok Umur	44
Tabel 4.3. Jumlah Penduduk Indonesia Menurut Kelompok Umur (lanjutan)	45
Tabel 4.4. Jumlah Penduduk Yogyakarta Menurut Kelompok Umur	45
Tabel 4.5. Data Alamat dan Nomor Telepon Kompetitor	47
Tabel 4.6. Data Alamat dan Nomor Telepon Dinas Terkait	47
Tabel 4.7. Contoh <i>Board Game</i> Kompetitor	48
Tabel 4.7. Contoh <i>Board Game</i> Kompetitor (lanjutan)	49
Tabel 4.7. Contoh Board Game Kompetitor (lanjutan)	50
Tabel 5.1. Lembar Kerja 1	51
Tabel 5.2. Tabel Rincian Atribut <i>Board Game</i>	53
Tabel 5.3. Tabel Kombinasi Atribut <i>Board Game</i>	54
Tabel 5.4. Lembar Kerja 2	66
Tabel 5.4. Lembar Kerja 2 (lanjutan)	67
Tabel 5.5. Lembar Kerja 3	68
Tabel 5.6. Lembar Kerja 4	70
Tabel 5.7. Lembar Kerja 5	71

Tabel 5.8. Lembar Kerja 6	72
Tabel 5.8. Lembar Kerja 6 (lanjutan)	73
Tabel 5.9. Lembar Kerja 7	73
Tabel 5.9. Lembar Kerja 7 (lanjutan)	74
Tabel 5.10. Lembar Kerja 8.1	74
Tabel 5.11. Lembar Kerja 8.2	75
Tabel 5.12. Frekuensi Ranging Kriteria Pemilihan Mainan Edukasi Anak	86
Tabel 5.13. Prioritas Kriteria Pemilihan Produk	87
Tabel 5.14. Alasan Responden Tidak Tertarik Membeli	92
Tabel 5.15. <i>Action Plan</i>	104
Tabel 5.15. <i>Action Plan</i> (lanjutan)	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Aliran Penyelesaian Tugas Akhir	41
Gambar 3.1. Diagram Aliran Penyelesaian Tugas Akhir (lanjutan)	42
Gambar 5.1. <i>Pie Chart</i> Jenis Kelamin Responden	55
Gambar 5.2. <i>Pie Chart</i> Usia Responden	55
Gambar 5.3. <i>Pie Chart</i> Kepemilikan Anak Usia 7-17 Tahun	56
Gambar 5.4. Hasil <i>Utility</i> Atribut <i>Board Game</i>	57
Gambar 5.5. Hasil <i>Important Values</i> Atribut <i>Board Game</i>	57
Gambar 5.6. Hasil <i>Correlations</i> Atribut <i>Board Game</i>	58
Gambar 5.7. Prototipe Produk 1	60
Gambar 5.8. Prototipe Produk 2	61
Gambar 5.9. Prototipe Produk 3	61
Gambar 5.10. Prototipe Produk 4	62
Gambar 5.11. Prototipe Produk 5	62
Gambar 5.12. Prototipe <i>Candyland</i>	63
Gambar 5.13. Prototipe <i>Pictionary</i>	63
Gambar 5.14. Prototipe <i>Scattergories</i>	64
Gambar 5.15. Prototipe <i>Payday</i>	64
Gambar 5.16. Prototipe <i>Boggle</i>	65
Gambar 5.17. Prototipe <i>Risk</i>	65
Gambar 5.18. <i>Pie Chart</i> Jenis Kelamin Responden	76
Gambar 5.19. <i>Pie Chart</i> Usia Responden	77
Gambar 5.20. <i>Pie Chart</i> Pekerjaan Responden	78
Gambar 5.21. <i>Pie Chart</i> Pendapatan Responden	78
Gambar 5.22. <i>Pie Chart</i> Kepemilikan Anak Usia 7-14 Tahun	79
Gambar 5.23. <i>Pie Chart</i> Jumlah Anak Responden	79
Gambar 5.24. <i>Bar Chart</i> Usia Anak Responden	80
Gambar 5.25. <i>Pie Chart</i> Pernahkan Anak Responden Bermain Gadget	80
Gambar 5.26. <i>Pie Chart</i> Gadget yang Dimainkan oleh Anak Respoden	81
Gambar 5.27. <i>Pie Chart</i> Tingkat Penggunaan Gadget pada Anak Responden	81
Gambar 5.28. <i>Pie Chart</i> Upaya yang Responden Lakukan Agar Anak Tidak Sering Bermain Gadget	81

Gambar 5.29. <i>Pie Chart</i> Lama Waktu Bermain Anak Responden	83
Gambar 5.30. <i>Pie Chart</i> Seberapa Sering Responden Dapat Meluangkan Waktu untuk Bermain Bersama Anak	83
Gambar 5.31. <i>Bar Chart</i> Kegiatan yang Responden Lakukan Saat Bersama Anak pada Waktu Senggang	83
Gambar 5.32. <i>Pie Chart</i> Keputusan Responden dalam Membeli Mainan Anak	84
Gambar 5.33. <i>Pie Chart</i> Responden dalam Mempertimbangkan Nilai Edukasi dalam Membeli Mainan	85
Gambar 5.34. Contoh Jenis <i>Board Game</i>	87
Gambar 5.35. <i>Pie Chart</i> Pengetahuan Responden tentang <i>Board Game</i>	88
Gambar 5.36. <i>Pie Chart</i> Ketertarikan Anak Responden untuk Bermain <i>Board Game</i>	88
Gambar 5.37. <i>Bar Chart</i> Penilaian Responden terhadap Sampel Produk	89
Gambar 5.38. <i>Pie Chart</i> Kemudahan Jenis Permainan untuk Dimainkan	89
Gambar 5.39. <i>Bar Chart</i> Aspek yang Berpengaruh dari Bermain <i>Board Game</i>	90
Gambar 5.40. <i>Pie Chart</i> Harga yang Layak/Diinginkan Menurut Responden	91
Gambar 5.41. Ketertarikan Responden untuk Membeli <i>Board Game</i> yang Ditawarkan	91
Gambar 5.42. <i>Bar Chart</i> Faktor yang Membuat Responden Tertarik Membeli Produk	92
Gambar 5.43. <i>Bar Chart</i> yang Memainkan <i>Board Game</i> Jika Responden Membeli Produk	93
Gambar 5.44. <i>Pie Chart</i> Pendapat Responden mengenai <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah	94
Gambar 5.45. Diagram Affinitas Kelebihan Produk Menurut Responden	95
Gambar 5.46. <i>Bar Chart</i> Prioritas Kelompok Kelebihan Produk Menurut Responden	95
Gambar 5.47. Diagram Affinitas Prioritas Kelompok Kekurangan Produk Menurut Responden	96
Gambar 5.48. <i>Bar Chart</i> Prioritas Kelompok Kekurangan Produk Menurut Responden	96
Gambar 5.49. Diagram Affinitas Saran dan Masukkan Responden	97
Gambar 5.50. <i>Bar Chart</i> Prioritas Kelompok Saran dan Masukkan	98

Gambar 5.51. <i>Bar Chart</i> Kepemilikan Anak Usia 7-14 Tahun Terhadap Ketertarikan untuk Membeli Produk	100
Gambar 5.52. <i>Bar Chart</i> Jumlah Pendapatan Responden Terhadap Harga yang Diinginkan Konsumen	101
Gambar 5.53. <i>Bar Chart</i> Ketertarikan Anak Responden dalam Bermain <i>Board Game</i> Terhadap Ketertarikan Responden dalam Membeli Produk	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Peraturan Permainan	110
Lampiran 2. Kuesioner Penentuan Atribut Board Game	129
Lampiran 3. Kuesioner Riset Pasar	131



INTISARI

Board game memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif bukan hanya sekadar sebagai media hiburan. *Board game* dapat dikembangkan sebagai sebuah industri untuk dapat menghadirkan permainan yang berkualitas. *Board Game* mampu menghadirkan kebersamaan dalam keluarga sebagai media untuk kegiatan belajar dan mengasah kemampuan. *Board game* mampu menggabungkan kegiatan bermain, belajar, dan berkomunikasi dalam satu media permainan. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui atribut produk *board game* yang diinginkan pasar lalu dilakukan proses riset pasar agar produk dapat diterima pasar.

Penentuan atribut produk yang diminati konsumen dilakukan dengan menggunakan analisis konjoin. Pada proses ini target konsumen diminta untuk memberikan penilaian terhadap kombinasi produk yang telah ditentukan. Hasil akhir dari tahap ini yaitu akan diketahui atribut produk *board game* yang diminati konsumen. Langkah selanjutnya proses riset pasar dilakukan untuk dimimalisasi produk tidak laku di pasaran sehingga timbul kerugian. Tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah mendapatkan gambaran mengenai kondisi pasar *board game* secara umum. Data sekunder dan data primer digunakan untuk merancang kuesioner sebagai langkah awal dalam melakukan riset pasar. Kuesioner berupa butir-butir pertanyaan yang nantinya akan disebar ke target konsumen. Metode pengumpulan data menggunakan cara mengelompokkan data primer dan data sekunder. Data yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan lembar kerja sebagai alat bantu atau pedoman dasar dalam penyusunan kuesioner. Kuesioner disebar ke target customer lalu hasil kuesioner yang diperoleh diolah dan dianalisis untuk diketahui bagaimana minat dan ketertarikan responden terhadap produk yang ditawarkan.

Hasil dari penelitian ini adalah atribut *board game* yang diminati oleh konsumen adalah *board game* yang terdiri dari enam permainan dengan banyak pemain disetiap jenis permainannya. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa responden fomial dengan produk *board game*. Terdapat minat yang besar terhadap produk *board game* yang ditawarkan. Terdapat 89% responden yang tertarik untuk membeli produk. Harga produk yang diminati oleh responden berada pada range Rp150.000,00-Rp200.000,00. Lebih dari sebagian responden berpendapat *board game* belum dapat sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *Board Game*, Riset Pasar, Analisis Konjoin.