

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penguraian teori, hasil penelitian dengan penyebaran kuisioner, dan pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh *personal selling* terhadap *sport decision* di *Battlefield Paintball* adalah sebagai berikut:

1. *Personal selling* yang terdiri dari *talking to consumer on the phone, talking face to face*, dan *Communication through text messaging on mobile cellular phone or through internet portal* berada pada kategori cukup tinggi. Indikator *personal selling* yang memiliki nilai paling besar adalah *talking face to face* hal ini karena pada saat melakukan presentasi *sales person* mengerahkan kemampuan terbaiknya dalam cara menyampaikan isi dari presentasi sehingga membuat calon pembeli sangat menyimak apa yang disampaikan, dengan begitu calon pembeli dapat menyerap dengan baik informasi yang disampaikan oleh *sales person*. Sementara presentase terendah adalah indikator *Communication through text messaging on mobile cellular phone or through internet portal* mendapat skor paling rendah karena rendahnya frekuensi penawaran produk melalui media sosial kepada konsume, hal ini harusnya menjadi acuan agar tim pemasaran *Battlefield Paintball* harus meningkatkan frekuensi dengan menawarkan produk di media sosial pada waktu yang tepat pada saat calon konsumen potensial dapat mudah memahami apa yang ditawarkan oleh *Battlefield Paintball* agar lebih tertarik untuk menggunakan jasa *Battlefield Paintball*.
2. Gambaran mengenai *sport decision* yang terdiri dari *phsycal surroundins, social surroundings, time, reason participation, dan antecendent states* berada pada kategori tinggi. indikator *sport decision* yang mendapatkan nilai tertinggi adalah *time* hal ini dikarenakan pihak dari *Battlefield Paintball* memberikan waktu yang sesuai dengan kondisi dan jadwal yang teratur dengan rapi yang menjadikan

nyaman pada saat konsumen melakukan kegiatan *Battlefield Paintball*. Perusahaan juga selalu mencoba patuh dan taat pada waktu yang telah dijanjikan. Sedangkan sub variable yang mendapatkan persentase skor paling rendah adalah antecedent states dikarenakan kurangnya kebugaraan yang dirasakan setelah memainkan olahraga *paintball* dibandingkan dengan olahraga-olahraga yang lainnya, namun lebih dari hanya sekedar nilai olahraga, nilai-nilai lain yang di berikan *Battlefield Paintball*.

3. *Personal selling* berpengaruh terhadap *sport decision*, pada penelitian ini yang menggunakan konsep Evans and Berman (2009:174) pengujian penelitian menunjukkan hasil bahwa dari 3 dimensi yang digunakan semua dimensi memiliki pengaruh signifikan terhadap *sport decision*. Hal itu menunjukkan bahwa teori yang digunakan pada penelitian terdahulu dapat diterima pada penelitian ini.

5.2 Saran

Penelitian ini telah memperoleh hasil temuan dalam penciptaan keputusan perusahaan/organisasi untuk menggunakan jasa oleh analisis *personal selling*, maka penulis mengajukan rekomendasi yang sesuai untuk meningkatkan kinerja perusahaan bersangkutan yang dalam hal ini adalah *Battlefield Paintball*. Rekomendasi yang diberikan menyesuaikan pada pembahasan *personal selling* yang dapat dijadikan acuan oleh pihak manajemen *Battlefield Paintball*. Berikut beberapa rekomendasi yang dapat diaplikasikan berdasarkan pada temuan penelitian untuk menciptakan *sport decision* yang lebih tinggi.

1. Pelaksanaan *personal selling* hendaknya menggunakan semua faktor yang dimiliki. Dalam hal ini *Communication throught text messaging on mobile cellular phone or through internet portal* mendapat skor paling rendah karena rendahnya frekuensi penawaran produk melalui media sosial kepada konsumen, hal ini harusnya menjadi acuan agar tim pemasaran *Battlefield Paintball* harus meningkatkan kinerjanya dengan menawarkan produk di

media sosial pada waktu yang tepat pada saat calon konsumen dapat mudah memahami apa yang ditawarkan oleh Battlefield *Paintball* agar lebih tertarik untuk menggunakan jasa Battlefield *Paintball*. Pelaksanaan *personal selling* perlu lebih mengembangkan *talking to consumer on the phone, talking face to face*, dan *Communication through text messaging on mobile cellular phone or through internet portal* meskipun ketiga variable tersebut dalam kategori cukup tinggi pihak manajemen Battlefield *Paintball* perlu mempertahankan dan meningkatkan pelaksanaan sub variable tersebut agar meningkatkan tingkat pengguna jasa di Battlefield *Paintball*.

2. Gambaran mengenai *sport decision* yang terdiri dari *phsycal surroundins, social surroundings, time, reason participation, dan antecendent states* berada pada kategori tinggi. indikator *sport decision* yang mendapat perolehan skor paling rendah yaitu *antecendent states*. Ini menunjukkan nilai-nilai yang diberikan oleh Battlefield *Paintball* masih terlalu kurang dirasakan oleh konsumen dari itu perlu adanya penambahan nilai-nilai agar mendapat sesuatu nilai yang bermanfaat yang dirasakan oleh konsumen.
3. Dari hasil penelitian ini, pelaksanaan *personal selling* mempunyai pengaruh terhadap *sport decision* di Battlefield *Paintball*. Oleh karena itu, secara keseluruhan perusahaan harus lebih mengembangkan *personal selling* sebagai suatu strategi pemasaran, meningkatkan kinerja dari sub variabel *Talking to a consumer on the phone* agar jumlah pengguna jasa Battlefield *Paintball* lebih meningkat karena berada dalam kategori cukup tinggi dan memiliki pengaruh terhadap *sport decision*, karena sub variabel ini lebih berpengaruh dibandingkan dengan sub variabel lainnya namun kinerjanya masih kurang. Dengan lebih meningkatkan ketepatan waktu saat menawarkan produk melalui telpon.
4. Setiap penelitian tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri, begitu juga dengan penelitian ini yang hanya dilihat dari segi pelaksanaan *personal selling* di Battlefield *Paintball* saja. Maka dari itu diharapkan adanya

penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana upaya meningkatkan *sport decision* perusahaan melalui variabel lain seperti *advertising*, promosi dan *direct marketing* yang dilakukan oleh Battlefield *Paintball* khususnya dalam mempromosikan Battlefield *Paintball*.