

**ANALISIS PERSEPSI DAN MANFAAT YANG DICARI KONSUMEN
TERHADAP ATRIBUT MAJALAH GAME ULTIMA NATION
DI SURABAYA**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN
DALAM MEMPEROLEH GELAR SARJANA EKONOMI
JURUSAN MANAJEMEN**

FK
B 03 /03
Han
a



MIK
PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

DIAJUKAN OLEH :

ERWIN PRASETYO HANGGONO
No. Pokok : 049812384 E

**KEPADA
PROGRAM STUDI EKSTENSI**

**FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2002**

SKRIPSI

ANALISIS PERSEPSI DAN MANFAAT YANG DICARI KONSUMEN
TERHADAP ATRIBUT MAJALAH GAME ULTIMA NATION
DI SURABAYA

DIAJUKAN OLEH:

ERWIN PRASETYO HANGGONO

No. Pokok : 049812384 E

TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA DENGAN BAIK OLEH

DOSEN PEMBIMBING,



Dra. Ec. Hj. DWI UTAMIS, M.S.

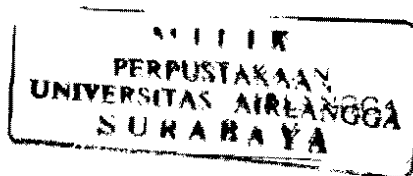
TANGGAL 11-02-2022

KETUA PROGRAM STUDI,



Dr. H. AMIRUDDIN UMAR, SE

TANGGAL 13-12-2022



ABSTRAKSI

Salah satu dunia bisnis yang mengalami peningkatan tren dalam jangka waktu 3 tahun belakangan ini adalah bisnis media cetak. Tren ini dipengaruhi oleh pencabutan peraturan Menteri Penerangan No. 01/1984 tentang SIUPP dan pemberlakuan peraturan Menteri Penerangan No. 01/1999. Pemerintah memutuskan untuk tidak lagi melakukan praktek pembredelan atau pencabutan SIUPP bila terjadi penyelewengan dalam usaha media cetak. Sehingga faktor kualitas sebuah produk media cetak berada pada keputusan konsumen. Produk yang berkualitas menurut masyarakat akan menjadi produk yang berhasil di pasar. Karena itu, faktor kepuasan pembaca sangatlah penting. Dan hal ini bisa dinilai dari tingkat kesesuaian persepsi dan manfaat yang dicari pembaca. Hal ini juga berlaku untuk produk majalah game Ultima Nation yang diterbitkan oleh PT Ultima Duta Asia di Surabaya. Karena itu, penelitian ini mengangkat rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah ada kesesuaian antara manfaat yang dicari dan persepsi konsumen terhadap atribut majalah Ultima Nation di Surabaya?”

Sedangkan hipotesis yang diajukan adalah:

“Diduga ada kesesuaian antara manfaat yang dicari dan persepsi konsumen terhadap atribut majalah game Ultima Nation di Surabaya”

Untuk menjawab dan membuktikan permasalahan serta hipotesis di atas, maka dilakukan uji statistik dengan alat uji ranking bertanda Wilcoxon untuk data berpasangan. Hasil penelitian dipaparkan sebagai berikut:

1) Pengujian menggunakan uji data dua sampel berhubungan (*dependent*) dengan alat uji ranking bertanda Wilcoxon diperoleh hasil bahwa ada 4 atribut yang berbeda yaitu atribut:

1. Aktualitas berita atau informasi
2. Kelengkapan penyajian berita atau informasi
3. Ukuran halaman media cetak
4. Harga

Sementara terdapat 6 atribut yang sama atau sesuai antara persepsi dan manfaat yang dicari adalah:

1. Pengolahan berita atau informasi
2. Keragaman rubrikasi media cetak
3. Kualitas cetak media
4. Ciri yang konsisten pada media cetak
5. Ketepatan periode waktu terbit media cetak
6. Nilai artistik media cetak

2) Berdasarkan hasil penelitian maka hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada kesesuaian antara manfaat yang dicari dan persepsi konsumen terhadap atribut majalah game Ultima Nation di Surabaya, dapat diterima dan terbukti kebenarannya.

3) Sementara mengenai prioritas atau tingkat kepentingan atribut majalah Ultima Nation yang dirasakan responden, menunjukkan ranking: