

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V dalam penelitian ini terdiri dari kesimpulan yang telah dilakukan pada Bab IV dan saran bagi pembaca yang ingin melanjutkan penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan yang dilakukan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa promosi untuk perusahaan Andromax yang baik dan dapat menaikkan pangsa pasar adalah promosi melalui radio sebesar 33,33 % dan promosi melalui player toko adalah sebesar 66,67 %. Strategi yang paling baik digunakan untuk perusahaan Andromax adalah promosi melalui player toko adalah sebesar 66,67 %. Sedangkan untuk perusahaan Hinet yang baik dan dapat menaikkan pangsa pasar adalah promosi melalui radio 80,95 % dan promosi melalui player toko adalah sebesar 19,05 %. Strategi yang paling baik digunakan untuk perusahaan Hinet adalah promosi melalui radio sebesar 80,95 %.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penelitian masalah penerapan teori permainan dalam pemasaran produk, diharapkan perusahaan dapat lebih efektif memilih strategi mana yang dapat digunakan sehingga mendapat keuntungan yang optimal. Bagi para pembaca yang berminat menyelesaikan tentang strategi pemasaran produk, dapat menyelesaikan dengan metode lain.