

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab V, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Produk, Harga, Promosi, Tempat, Bukti Fisik, Proses dan Orang secara simultan terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $F < 0,05$ .
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel Produk secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t > 0,05$ .
3. Terdapat pengaruh yang signifikan variabel Harga secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t < 0,05$ .
4. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel Promosi secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t > 0,05$ .
5. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel Tempat secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t > 0,05$ .

6. Terdapat pengaruh yang signifikan variabel Bukti Fisik secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t < 0,05$ .
7. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel Proses secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t > 0,05$ .
8. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan variabel Orang secara parsial terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi pada nilai uji  $t > 0,05$ .
9. Diantara variabel Produk, Harga, Promosi, Tempat, Bukti Fisik, Proses dan Orang, dapat diketahui bahwa variabel Bukti Fisik memiliki pengaruh paling dominan terhadap Loyalitas Konsumen pada Hype.cave Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai koefisien betanya (*Standardized Coefficients*) paling besar dibandingkan lainnya yaitu 0,388.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

### **1. Produk**

Menambah jumlah variasi khususnya pada makanan dan menjaga cita rasa tetapi akan lebih baik jika di tingkatkan sehingga diharapkan dengan banyaknya variasi yang tersedia dapat mempengaruhi loyalitas konsumen terhadap Hype.cave.

## **2. Harga**

Untuk harga berdasarkan penilaian dari para konsumen bahwa harga di Hype.cave telah sesuai dengan menu atau sajian yang ada serta harga yang tertera sudah sangat bersahabat dengan kantong konsumen khususnya mahasiswa.

## **3. Promosi**

Menjalin kerjasama dengan para praktisi praktisi media sosial seperti facebook, instagram terutama di bidang kuliner dan harus lebih aktif mempromosikan di media sosial sehingga diharapkan akan menambah pengunjung di media sosial dan Hype.cave.

## **4. Tempat**

Memperluas lahan parkir yang telah ada serta tema/ suasana yang sesuai dengan lingkungan mahasiswa

## **5. Bukti Fisik**

Menambah fasilitas kecepatan koneksi wifi, menghidupkan suasana dengan memberikan audio seperti musik sehingga diharapkan menambah daya tarik dan kenyamanan para pengunjung. Serta terus meningkatkan dan menjaga kebersihan terutama ketika pengunjung yang telah selesai agar dibersihkan segera sehingga tempat yang telah di pakai siap untuk dipakai lagi.

## **6. Proses**

Meningkatkan kecepatan waktu tunggu dari memulai memesan hingga makanan tersaji, proses pembayaran lebih dipermudah contohnya pelanggan tidak perlu ke kasir untuk membayar cukup pegawai yang menghampiri dan

memberikan struck total tagihan. Memberikan berbagai alternatif pilihan untuk dapat menyampaikan kritik dan saran dan diharapkan Hype.cave dapat menanggapi setiap masukan dan kritikan dengan cepat.

## **7. Orang**

Para karyawan diharapkan Meningkatkan pemahaman product knowledge yang di sediakan oleh Hype.cave sehingga pengunjung bisa mendapatkan penjelasan yang jelas terhadap menu yang diinginkan. Meningkatkan keramahan karyawan terhadap pengunjung sehingga pengunjung merasa di hargai dan diperhatikan sehingga pengunjung merasa nyaman ketika berkunjung ke Hype.cave.