



**Preferensi konsumen dalam memilih lokasi game center di kecamatan Depok kabupaten Sleman**  
R. Rully Kandiarta, Andri Kurniawan, S.Si., M.Si.  
Universitas Gadjah Mada, 2008 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

UNIVERSITAS  
GAJAH MADA

## PREFERENSI KONSUMEN DALAM MEMILIH LOKASI GAME CEBTER DI KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN

Oleh

R. Rully Kandiarta 98/1221258/GE/04464

Abstrak

Riset ini akan mengangkat game center dengan mengangkat topik utama "Pilihan Konsumen Dalam Memilih Lokasi Game Center di Wilayah Sleman". Dengan tujuan 1) Karakteristik dan distribusi Penyebaran Game Center, 2) Faktor daya tarik game center, 3) pilihan lokasi dan faktor-faktor yang mempengaruhinya

Dengan menggunakan metoda survei karakter kualitatif. data di ambil dari samlpe semua area riset, akan tetapi hanya di ambil 5 responden untuk setiap lokasi dari 100 responden. untuk tiap-tiap penempatan dari total 100 responden. Data sekunder di ambil dari institusi-institusi terkait. Data yang terkumpul kemudian di analisa dengan menggunakan metode analisa kuantitatif dengan pemetaan nearest neighbour analysis. cross tables. Pejelasan Analisa deskriptif kualitatif ini tidak bisa di jadikan tolak ukur menurut kuantitasnya

Hasil dari pemetaan nearest neighbour analysis menunjukkan bahwa ada trend pada area game center dengan melakukan riset di sekitar lokasi pusat-pusat pelayanan dan daerah sekitar kampus-kampus di kotamadya Yogyakarta. Game Center yang yang berskala besar banyak di kunjungi konsumen karena memiliki fasilias yang lebih banyak. Faktor yang membentuk game center dipengauhi dari perguruan tinggi terdekat dan perumahan atau kos-kosan.

Kata kunci: Pilihan Konsumen, Memilih Lokasi, Game Center



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

Preferensi konsumen dalam memilih lokasi game center di kecamatan Depok kabupaten Sleman  
R. Rully Kandiarta, Andri Kurniawan, S.Si., M.Si.  
Universitas Gadjah Mada, 2008 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id>

## PREFERENCE CONSUMER IN CHOOSING LOCATION GAME CENTER REGIONAL OF SLEMAN

Oleh

**R. Rully Kandiarta**  
98/1221258/GE/04464

### Abstract

This research will lift game center as entitling main topic "Preference Consumer In Choosing Location Game Center Regional of Sleman". With a purpose 1) Characteristic and shelf distribution pattern game center, 2) Power factor draws game center, 3) Preference location and factor-factor influencing it.

By using survey method having the character of qualitative. Data collecting applies sample is of all research area but sample taken only 5 responden for every location from sample total which 100 responden. Secondary data taken away from institution-related institution. Data which collected analyzed with quantitative analysis in from of map analysis by using nearest neighbour analysis, cross tables. Descriptive analysis qualitative explanation-explanation that cannot be measurable quantitatively.

Result of map analysis by using nearest neighbour analysis indicates that there are trebd of game center is area by research of location group of around central-center service of higher education and region which close to municipality Yogyakarta. Game Center big scale center enthused by consumer because of having more facilities. Faktor forming of game center many influenced by college nearness and housing or rental rooms.

Key word : Preference Consumer, Choosing Location, Game Center