



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Pada bulan Agustus dan September, seluruh action plan yang dibuat Ludioz sudah terealisasi dan 100% target luaran tercapai, dengan hasil utama sebagai berikut:

1. Beta Tournament berhasil full slot 128 tim dengan 80% feedback positif.
2. Berdasarkan survei *feedback* dari 2 turnamen besar yang Ludioz selenggarakan, peserta turnamen mengetahui platform Ludioz dari Instagram dan dari teman, sehingga Ludioz memperbesar anggaran iklan untuk Instagram Ads.
3. Optimasi website hingga masuk ke dalam 2 niche keyword.
4. Followers Instagram Ludioz naik 1000% menjadi 1.100.
5. Disamping itu, Ludioz juga mendapatkan bahwa biaya registrasi sebesar Rp 50.000,- terlalu mahal untuk target market Ludioz.

Model Bisnis dari Ludioz semakin terbukti valid dengan menangnya Ludioz dalam lomba *national business plan competition* yang dilaksanakan oleh UKM Usaha Muda Politeknik Negeri Malang. Selain itu, Ludioz juga mendapatkan sponsor dari 2 perusahaan untuk melaksanakan turnamen *season 1*. Ludioz mendapatkan lebih dari 80% *feedback* positif dari peserta turnamen *season 1*.

Kegagalan penyelenggaraan mini turnamen juga terjadi dikarenakan biaya pendaftaran yang terlalu tinggi untuk target pasar Ludioz, namun turnamen tetap berlangsung dengan 50% jumlah peserta. Pada saat ini, Ludioz sedang dalam proses penyelenggaraan turnamen pertamanya dengan *organizer* dari luar tim Ludioz.

3.2 Saran

3.2.1. Saran untuk Perusahaan

1. Untuk kedepannya, tim Ludioz harus memastikan kapasitas server agar website bisa diakses seluruh peserta turnamen dalam waktu yang bersamaan. Hal ini dikarenakan Ludioz sangat bergantung kepada teknologi untuk memberikan service kepada customernya.

2. biaya registrasi Ludioz lebih baik tidak sama dengan atau diatas Rp 50.000,-.

3.2.2. Saran untuk magang selanjutnya.

1. Pihak kampus diharapkan untuk mendukung bisnis yang sedang dilakukan oleh para mahasiswanya, dengan cara memberikan fasilitas seperti dana ataupun *man power*.
2. Untuk mahasiswa magang selanjutnya, perlunya mengikuti perkembangan teknologi yang selalu berkembang setiap harinya, karena pada saat membuat website, teknologi yang ada diperbaharui setiap harinya dan perlunya pengetahuan untuk mengikuti pembaharuan tersebut.
3. Dalam pembuatan website, sangat disarankan untuk bergabung ke dalam komunitas sesama *programmer* karena di dalam komunitas tersebut akan menambah pengetahuan serta membantu jika saat pembuatan website terdapat masalah yang tidak bisa diselesaikan sendiri.

3.2.3. Saran untuk umum

1. Jika di berikan kesempatan untuk membuat sistem dari awal pembuatan website, pastikan semua faktor dipikirkan, mulai dari teknologi yang ingin digunakan sampai server yang digunakan.
2. Untuk pembuatan website ataupun aplikasi, usahakan untuk memikirkan langkah yang harus dilakukan jika website ataupun aplikasi berkembang dengan cepat, sehingga tidak akan menghambat perkembangan dari sistem yang ditawarkan.