

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai bisnis Ludioz, dapat diketahui bahwa terdapat masalah yang perlu di selesaikan di dalam ekosistem turnamen *esports* tidak resmi baik dari sisi peserta turnamen maupun penyelenggara turnamen. Dengan menggunakan kerangka *value proposition canvas*, penulis bisa mengidentifikasi beberapa hal yang dibutuhkan oleh pengguna Ludioz yaitu:

1. Rekening Bersama (*Escrow Account*)

Berawal dari permasalahan peserta turnamen yang takut tertipu dan penyelenggara turnamen yang ingin dipercaya, Ludioz akhirnya memutuskan untuk membuat fitur rekening bersama (*escrow account*). Rekening bersama milik Ludioz berfungsi untuk menyimpan uang pendaftaran yang dibayarkan peserta sehingga bagi peserta menjadi sebuah kenyamanan karena uangnya aman dan bagi penyelenggara turnamen, mereka tidak perlu menyimpan uang pendaftaran dan melakukan pemeriksaan terhadap peserta mana saja yang sudah membayar.

2. *Multi Channel Payment*

Permasalahan sedikitnya metode pembayaran yang disediakan oleh penyelenggara turnamen dan perlunya kemudahan pembayaran yang dilakukan oleh peserta turnamen, Ludioz menyediakan berbagai metode pembayaran sehingga peserta turnamen bisa membayar biaya pendaftaran dengan mudah dan bagi penyelenggara tidak perlu membuat banyak akun bank atau dompet digital. Ludioz bekerjasama dengan gerbang pembayaran pihak ke - 3 untuk

memenuhi kebutuhan dalam menghadirkan metode pembayaran yang beragam.

3. Otomatisasi Pengolahan Data

Pengolahan data peserta yang dilakukan oleh penyelenggara turnamen, membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan resiko kesalahan penginputan data yang besar membuat Ludioz membuat fitur untuk otomatisasi pengolahan data. Data peserta turnamen akan tersimpan dalam situs web Ludioz sehingga tidak perlu mengisi banyak data lagi ketika ingin mengikuti turnamen-turnamen di Ludioz. Sedangkan, untuk penyelenggara turnamen tidak perlu mengolah banyak data untuk penyelenggaraan turnamen.

4. Seleksi dan Pelatihan Mitra

Dalam penyelenggaraan turnamen tidak resmi, terdapat penyelenggara turnamen yang kurang profesional dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman pada saat menyelenggarakan turnamen. Hal ini kami dapatkan berasal dari masalah yang dihadapi oleh peserta turnamen. Ludioz menyeleksi dan melatih mitra penyelenggara turnamen yang bertujuan untuk menciptakan turnamen *esports* yang lebih kredibel karena dikelola oleh profesional.

Dalam menyediakan kebutuhan terhadap masalah krusial yang dimiliki oleh pengguna, Ludioz diproyeksikan akan mencapai periode pengembalian dalam 6 bulan 15 hari dengan pencapaian 717 transaksi pendaftaran peserta dan kontrak kerjasama sponsor di dalam 81 turnamen Ludioz.

5.2. Saran

Saran untuk tim Ludioz dalam membangun dan mempertahankan bisnis Ludioz berdasarkan pembahasan dalam karya tulis ini yaitu:

1. Tim Ludioz lebih baik melakukan validasi kembali terhadap ide solusi secara langsung melalui situs web MVP Ludioz terhadap pelanggan dari sisi penyelenggara turnamen *esport* tidak resmi dikarenakan validasi belum dilakukan secara langsung untuk sisi penyelenggara.
2. Tim Ludioz harus lebih cepat dalam mengeksekusi fitur-fitur yang sedang dibangun di situs web Ludioz dikarenakan lemahnya *barriers of entry* yang menyebabkan banyak perusahaan besar kapanpun bisa membuat platform serupa.
3. Tim Ludioz harus menyiapkan rencana mengenai kemungkinan pergeseran perilaku pelanggan setelah pandemi covid-19 selesai dikarenakan terdapat kemungkinan turnamen *offline* akan lebih digemari.