

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, pengumpulan data dan menganalisa terhadap data-data yang telah diperoleh dari responden maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Gamifikasi yang baik dapat meningkatkan minat beli pengguna STEAM.
2. Brand image yang tinggi dapat meningkatkan minat beli pengguna STEAM.

5.2 SARAN

Sebagai implikasi dari hasil penelitian ini dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan atau dimanfaatkan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan antara lain sebagai berikut:

1. Berdasarkan *loading factor* terbesar, indikator Orang (*People*) dalam variabel Gamifikasi, maka bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dari faktor-faktor yang mempengaruhi gamifikasi khususnya terkait pengguna, seperti kepuasan pelanggan, kenyamanan pelanggan, dan beberapa faktor lainnya.

2. Berdasarkan *loading factor* terbesar, indikator *Strength of Brand Association* dalam variabel Brand Image, sangat penting bagi perusahaan untuk dapat menganalisis lebih dalam terkait pentingnya faktor-faktor yang mempengaruhi kekuatan daripada asosiasi brand. Hal tersebut dilakukan agar minat beli dapat meningkat secara optimal.
3. Oleh karena brand image menjadi variabel paling dominan berpengaruh terhadap minat beli. Maka, diharapkan perusahaan mampu meningkatkan brand image dalam menciptakan kepercayaan terhadap penggunaanya, agar tercipta minat beli yang tinggi pada STEAM.