

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai pengaruh *Game satisfaction*, *Identification character*, *Functional value*, *Emotional value*, *Social value*, Motivasi hedonis terhadap *repurchase intention virtual item* pada *online mobile game* adalah sebagai berikut:

1. *Game satisfaction* mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap *repurchase intention* virtual item pada *online mobile game*.
2. *Identification Character* mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap *repurchase intention* virtual item pada *online mobile game*.
3. *Functional Value* mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap *repurchase intention* virtual item pada *online mobile game*.
4. *Emotional Value* mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap *repurchase intention* virtual item pada *online mobile game*.
5. *Social Value* mampu memberikan kontribusi yang sangat

besar terhadap *repurchase intention* virtual item pada *online mobile game*.

6. Motivasi Hedonis mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap *repurchase intention* virtual item pada *online mobile game*.

5.2 Keterbatasan dan Saran

Penelitian ini mempunyai keterbatasan-keterbatasan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi.

Keterbatasan dan saran tersebut antara lain:

1. Ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini hanya mencakup pada salah satu jenis *game* saja yaitu MOBA (Mobile Legends Bang Bang), sedangkan diluar sana masih banyak jenis *game* lainnya seperti Casual, Battle royale, RPG, FPS, dll. Sehingga penelitian ini belum dapat mencakup perihal *repurchase intention* virtual item dalam *game* secara keseluruhan. Peneliti dimasa depan diharapkan dapat menggunakan objek penelitian yang lebih luas daripada penelitian ini.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan semua variabel yang digunakan memiliki pengaruh sebesar 80%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan lagi

variabel lainnya misalkan *habit*, *social influence*, *price*, *facilitating condition*, dll. Selain itu menambahkan jumlah sampel, mencari lebih luas ruang lingkup penelitian tidak hanya di Indonesia. Mungkin hasil akan berbeda dan lebih beragam jika mengambil sampel di luar negeri, karena *global consumer culture* akan berbeda dari satu negara dengan negara lainnya.

3. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *players* sangat puas dengan *game* Mobile Legends Bang Bang, maka dari itu perusahaan Moonton harus selalu menjaga atmosfer tersebut dengan terus memberikan optimisasi yang lebih menyeluruh kedalam sistem sehingga para pemain *game* Mobile Legend Bang Bang lebih nyaman dalam bermain. Kedua, ketika *players* memainkan *game* Mobile Legends Bang-Bang membuat mereka merasa hampir seperti karakter di dalam *game* tersebut, sehingga sebaiknya Moonton memperbesar kesempatan untuk mendapatkan *skin*, item atau efek yang diinginkan ketika melakukan pembelian, karena selama ini banyak *players* yang mengeluh saat melakukan *gacha skin* karena tidak memperoleh *skin* yang mereka inginkan. Ketiga, jika menggunakan *skin players* dapat meningkatkan kekuatan karakter *hero* nya, sehingga Moonton harus memberantas

segala bentuk tindak kecurangan yang terjadi di dalam *game* Mobile Legend Bang Bang agar tidak mengecewakan *players*, seperti melakukan tindakan *banned* akun yang melakukan *cheat*, *maphack* maupun *script*. Keempat, *skin* yang dijual dalam *game* Mobile Legends Bang Bang menarik secara visual, untuk itu Moonton harus selalu peka terhadap tren sehingga mampu mennciptakan maupun melakukan *revamp* terhadap tampilan visual dan kustomisasi *skin* khususnya pada bagian efek-efek gambar, *skill*, dan juga efek-efek suara. Kelima, Jika menggunakan *skin* dapat meningkatkan hubungan sosial sesama *player*, maka sebaiknya Moonton lebih menciptakan fitur-fitur untuk bersosial seperti mengirim gambar, *voice chat*, *live streaming*, komal dll. Dan terus meningkatkan promosi penjualannya dengan membuat *event-event* yang menarik sehingga *player* akan betah dan menikmati permainan tersebut, dengan begitu *players* akan terus membeli kembali *skin* dimasa depan.