

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan mengenai penerimaan pengguna *battle pass premium* di game *Genshin impact* berdasarkan metode UTAUT2, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel *habit*, *facilitating condition*, dan *behavioral intention*, ditemukan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*) pengguna *battle pass premium*.
- 2 Hasil analisis juga menunjukkan bahwa variabel *social influence*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* ditemukan berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) pengguna *battle pass premium*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun saran yang dapat diberikan dan dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Pada penelitian masa depan dapat menganalisis pengaruh karakteristik kepribadian terhadap kebiasaan dan niat serta penggunaan *online games*. Selain itu, meneliti kemungkinan masalah kecanduan pada *online games* bagi banyak anak muda dan pengaruhnya terhadap industri akan menarik.
2. Bagi para pengembang *video games* diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan sebagai rekomendasi untuk para pengembang *video games*

yang ingin mengimplementasikan sistem langganan *battle pass* pada *video games* yang mereka kembangkan.