

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat untuk menjawab rumusan masalah adalah sebagai berikut:

Secara keseluruhan, penerimaan pengguna terhadap game *Mobile Legends* dipengaruhi oleh kombinasi beberapa faktor yang terbentuk dari sejumlah variabel dalam model *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor emosional dan kepribadian pengguna menjadi elemen yang paling berpengaruh dalam membentuk penerimaan. Kesenangan yang dirasakan saat bermain mendorong munculnya persepsi positif terhadap game, memperkuat niat untuk terus menggunakan, serta menciptakan pengalaman bermain yang memuaskan.

Selain itu, faktor sosial dan manfaat yang dirasakan juga memberikan kontribusi penting, terutama dalam meningkatkan persepsi pengguna terhadap nilai dan daya tarik game. Gabungan dari faktor-faktor tersebut membentuk pengalaman positif yang membuat pengguna merasa terlibat secara emosional dan sosial, sehingga mendorong mereka untuk terus memainkan *Mobile Legends* secara berkelanjutan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerimaan pengguna terhadap game online *Mobile Legends* terbentuk melalui perpaduan faktor emosional, kepribadian, serta pengaruh sosial yang mampu menciptakan pengalaman bermain yang positif dan berkelanjutan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam skripsi ini, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan:

1. Berdasarkan hasil analisis, faktor *Perceived Ease of Use* dan *Social Influence* ditemukan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan (*Intention to Use*) game Mobile Legends. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kemudahan penggunaan dan pengaruh sosial belum menjadi determinan utama dalam mendorong pengguna untuk terus menggunakan game tersebut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam kedua faktor tersebut dengan menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*), agar dapat menggali faktor psikologis, konteks sosial, serta pengalaman pengguna yang mungkin belum terungkap melalui kuesioner kuantitatif. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap ketidaksignifikanan faktor-faktor tersebut dalam model TAM.
2. Penelitian ini juga belum melibatkan faktor moderasi seperti jenis kelamin, usia, dan pengalaman bermain, yang dalam beberapa penelitian terdahulu terbukti dapat memperkuat hubungan antar konstruk pada model TAM. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan faktor-faktor moderasi tersebut guna mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara faktor *Enjoyment*, *Personality*, dan *Social Influence* pada kelompok pengguna yang berbeda. Dengan mempertimbangkan faktor demografis tersebut, hasil penelitian di masa mendatang dapat memberikan gambaran yang lebih detail tentang segmentasi pengguna dan membantu pengembang game dalam menyesuaikan strategi pengembangan fitur serta pendekatan pemasaran yang lebih efektif.