

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "Pengaruh Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna terhadap Keberlanjutan Aktivitas Bermain melalui Kepuasan Pengguna pada Platform Roblox pada Generasi Z di Kota Surabaya", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Secara langsung variabel Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna berpengaruh, positif, dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna.
2. Secara langsung variabel Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Keberlanjutan Aktivitas Bermain sedangkan variabel Kepuasan Pengguna secara langsung, berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keberlanjutan Aktivitas Bermain.
3. Secara tidak langsung variabel Desain Antarmuka berpengaruh signifikan terhadap Keberlanjutan Aktivitas Bermain melalui Kepuasan Pengguna sedangkan variabel Pengalaman Pengguna tidak berpengaruh signifikan terhadap Keberlanjutan Aktivitas Bermain melalui Kepuasan Pengguna.

5.2 Penutup

1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dari penelitian ini (lebih dari 100 responden) dan memperluas cakupan geografis di luar Surabaya untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian. Selain itu, disarankan untuk meneliti dengan

menggunakan variabel mediasi lain, seperti *perceived quality* yang berpotensi sebagai perantara antara UX terhadap keberlanjutan aktivitas bermain. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan faktor selain UI/UX yang dapat memengaruhi keberlanjutan bermain, seperti sistem monetisasi game atau fitur keamanan. Dengan demikian, dapat diperoleh pemahaman mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberlanjutan aktivitas bermain pada platform game khususnya Roblox di kalangan Generasi Z.

2. Bagi Perusahaan

Roblox tidak hanya berfokus pada perbaikan teknis atau peluncuran fitur-fitur baru demi menjaga loyalitas pengguna, tetapi juga memastikan bahwa pembaruan tersebut mampu menciptakan kepuasan emosional bagi pengguna. Tanpa adanya rasa puas, peningkatan kualitas desain antarmuka maupun pengalaman pengguna tidak akan efektif guna mendorong pengguna Generasi Z untuk terus bermain.

Perusahaan disarankan untuk memprioritaskan inovasi pada desain antarmuka (UI), karena terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap keberlanjutan aktivitas bermain melalui kepuasan pengguna. Sebaliknya, variabel pengalaman pengguna (UX) tidak menunjukkan mediasi yang signifikan. Oleh karena itu, inovasi visual dan kustomisasi UI perlu diutamakan guna menarik perhatian Generasi Z dan meningkatkan kepuasan serta keberlanjutan aktivitas bermain, sementara UX cukup dipertahankan pada kestabilan fungsi sistem.