

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian yang telah dilakukan terkait pengaruh *Perceived Value* terhadap niat penggunaan berkelanjutan dan niat pembelian Robux oleh pengguna Generasi Z pada *game* Roblox, diperoleh hasil bahwa 7 hipotesis diterima, sedangkan 2 hipotesis lainnya ditolak. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa keempat variabel dalam teori *Perceived Value*, yaitu *Enjoyment*, *Social Value*, *Quality*, dan *Economic Value*, memberikan pengaruh yang berbeda terhadap *Continued Use Intention* dan *Purchase Intention*. Seluruh variabel tersebut terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Continued Use Intention*. Namun, pada *Purchase Intention*, hanya *Quality* dan *Economic Value* yang berpengaruh positif dan signifikan secara langsung. Selain itu, *Continued Use Intention* juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Purchase Intention*. Sebaliknya, *Enjoyment* dan *Social Value* tidak menunjukkan pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Purchase Intention*. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap kualitas dan manfaat ekonomi dari Robux menjadi faktor utama yang mendorong niat pembelian, sedangkan kesenangan dan nilai sosial lebih berperan dalam meningkatkan keinginan pengguna untuk terus memainkan Roblox.
2. Hasil pengujian pengaruh tidak langsung menunjukkan bahwa *Continued Use Intention* berperan sebagai variabel mediasi yang signifikan pada hubungan antara seluruh variabel dalam teori *Perceived Value* dengan *Purchase Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi nilai yang dimiliki pengguna tidak selalu mendorong niat pembelian Robux secara langsung, tetapi dapat meningkatkan niat pembelian melalui peningkatan keinginan pengguna untuk terus menggunakan Roblox. Dengan demikian, *Continued Use Intention* menjadi

mekanisme penting yang menjembatani pengaruh *Perceived Value* terhadap *Purchase Intention* pada pengguna generasi Z *game* Roblox di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang *game* Roblox dalam merancang strategi monetisasi Robux. Mengingat *Quality* dan *Economic Value* terbukti menjadi prediktor signifikan baik terhadap niat penggunaan berkelanjutan maupun niat pembelian, Pengembang disarankan memprioritaskan kualitas layanan pembelian Robux dengan meminimalkan gangguan teknis selama proses transaksi serta meningkatkan nilai ekonomi yang dirasakan pengguna melalui penawaran yang memberikan manfaat sebanding dengan biaya yang dikeluarkan, seperti paket *bundling*.
2. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji kembali model penelitian ini pada konteks *game online* dengan genre yang berbeda guna mengetahui konsistensi hasil penelitian pada karakteristik permainan yang beragam. Penelitian selanjutnya juga disarankan melibatkan kelompok generasi yang berbeda, seperti generasi Alpha atau generasi Milenial, sehingga dapat diketahui apakah pengaruh antarvariabel menunjukkan pola yang berbeda pada setiap kelompok generasi. Selain itu, dapat mempertimbangkan penambahan variabel relevan lainnya diluar teori *Perceived Value* seperti *Satisfaction* atau *Loyalty*, mengingat masih terdapat variasi yang belum dapat dijelaskan oleh model penelitian ini.