



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Analisa yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode SEM dan pengolahan data dengan software Lisrel 8.80 untuk mengukur *time flexibility*, *perceived number of user* dan *perceived number of peer*, *enjoyment* dan *interaction with other* serta implikasinya terhadap *intention to play*. Dari penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan, bahwa:

Pengaruh *perceived number of user* dan *perceived number of peer*, *time flexibility* dan *interaction with other* tidak signifikan terhadap *intention to play* karena memiliki t values dibawah 1.65. Yaitu *perceived number of user* sebesar -0.72, *perceived number of peer* sebesar 0.70, *time flexibility* sebesar 1.01, dan *interaction with other* sebesar 0.61.

Dari penelitian ini juga dapat disimpulkan variabel yang berpengaruh langsung dengan *intention to play* adalah variabel *enjoyment*, sedangkan *perceived number of user* memiliki pengaruh positif secara tidak langsung terhadap *intention to play*. Hasil ini berarti faktor *enjoyment* yang muncul saat bermain Arena of Valor menjadi faktor yang paling berpengaruh positif terhadap *intention to play mobile game* Arena of Valor.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisa dalam penelitian ini, penulis mengajukan saran kepada perusahaan untuk beberapa hal yang mungkin dapat digunakan untuk kemajuan perusahaan dan saran untuk penelitian selanjutnya apabila di waktu mendatang terdapat peneliti yang tertarik untuk membahas topik yang sama agar lebih mendalam.

5.2.1. Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan hasil analisa penelitian, penulis ingin mengajukan saran bagi perusahaan yang mungkin dapat diterapkan untuk kemajuan perusahaan, berikut adalah saran dari peneliti berdasarkan hasil analisa untuk perusahaan:

1. Arena of Valor bisa membuat fitur Leaderboard yang memungkinkan para pemain bisa melihat ranking pemain terbaik secara keseluruhan dan juga secara spesifik pada wilayah tertentu atau secara spesifik berdasarkan hero yang dipakai game Arena of Valor. Selain itu disaat yang bersamaan ini juga menunjukkan orang-orang jika ada banyak sekali pemain aktif game Arena of Valor.
2. Arena of Valor bisa memberikan variasi mode permainan yang beragam, berbeda, dan menyenangkan. Hal ini agar Arena of Valor tidak terasa monoton, pemain tidak jenuh, dan dapat memunculkan kesenangan baru yang diterima oleh pemain saat bermain Arena of Valor.

5.2.2. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Melalui analisis ini, peneliti juga ingin memberikan saran kepada penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Di dalam penelitian ini, penulis meneliti pengaruh variabel *perceived number of peer*, *perceived number of user*, *enjoyment*, *interaction with other*, dan *time flexibility* terhadap *intention to play* Arena of Valor. Oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk juga meneliti variabel *epistemic curiosity* seperti dalam penelitian Dong Mo Koo (2009), untuk menilai *intention to play* orang – orang terhadap *mobile game* Arena of Valor.
2. Dalam penelitian ini pengguna hanya menggunakan profil responden dari segi umur, pekerjaan, domisili, dan pengeluaran per bulan. Oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menambahkan pendidikan terakhir sebagai profil responden, karena tingkat pendidikan seseorang kemungkinan berhubungan juga dengan pilihan game yang dimainkannya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA