

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data beserta analisa hasil penelitian dengan menggunakan software Lisrel versi 8.80 terhadap hubungan antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dengan *attitude towards PSVR*, *perceived price* dan *product review* dengan *purchase intention*, lalu *attitude towards PSVR* dengan *purchase intention* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Perceived usefulness* memiliki pengaruh yang positif terhadap *attitude towards PSVR*. Hal ini dikarenakan masyarakat merasa Playstation VR memiliki kegunaan yang cukup baik dan juga dapat menopang dalam kebutuhan bermain *game*. Playstation VR terbukti dapat membuat orang bermain *game* menjadi tidak membosankan, dan juga bisa menjadi lebih seru.
2. *Perceived Ease of use* memiliki pengaruh yang positif terhadap *attitude towards PSVR*. Hal ini dikarenakan masyarakat setuju bahwa Playstation VR mudah digunakan, tidak membingungkan, dan dapat menjadikan seseorang terampil dalam bermain *game*.
3. *Perceived price* memiliki pengaruh yang positif terhadap *purchase intention*. Hal ini dikarenakan masyarakat setuju bahwa Playstation VR memiliki harga yang terjangkau dan sesuai dengan kualitasnya sehingga masyarakat tertarik dan ingin membeli Playstation VR.

4. *Product review* memiliki pengaruh negatif terhadap *purchase intention*.  
Dikarenakan konsumen percaya akan informasi yang diberikan oleh orang – orang yang melakukan *review* produk PSVR di internet. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat ingin mengetahui informasi mengenai Playstation VR mulai dari kualitasnya, fitur fitur yang ditawarkan, cara penggunaannya, dan juga jenis jenis permainan apa saja yang tersedia untuk dapat digunakan dengan Playstation VR sehingga mereka bisa menentukan keputusan pembelian terhadap Playstation VR.
5. *Attitude towards PSVR* memiliki pengaruh yang positif terhadap *purchase intention*. Hal ini di karenakan kegunaan dan juga kenyamanan dalam bermain *game* dapat membuat seseorang memiliki sikap yang baik terhadap Playstation VR. Sikap yang baik ini ditunjukkan dengan kesenangan seseorang ketika menggunakan Playstation VR dalam bermain *game*, bahwa Playstation VR memang memiliki kemampuan untuk menunjang kebutuhan bermain *game*, bahwa Playstation VR memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan, lalu masyarakat setuju bahwa mereka menyukai Playstation VR.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisis hasil penelitian, peneliti juga memiliki keinginan agar penelitian yang sudah disusun ini mempunyai manfaat bagi siapapun yang ingin menggunakan penelitian ini sebagai dasar acuan. Diharapkan penelitian selanjutnya bisa mendapatkan hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

### 5.2.1 Saran untuk perusahaan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran bagi perusahaan sebagai berikut :

1. Playstation VR merupakan alat yang berbasis *virtual reality* dimana penggunaanya akan merasakan pengalaman bermain *game* yang baru dan juga Playstation VR merupakan satu satunya alat bermain *virtual reality* yang dikombinasikan dengan menggunakan konsol *game* yaitu PS4. Akan lebih baik lagi apabila Sony Playstation Indonesia mempertimbangkan harga yang akan dipatok untuk Indonesia mengingat banyak faktor yang mempengaruhi perubahan harga mulai dari regulasi pemerintah. Apabila harga Playstation VR tidak mungkin untuk dikurangi, alangkah baiknya Sony memberikan bonus lain sebagai bentuk apresiasi terhadap penggemar playstation di Indonesia sehingga nama Sony Playstation tidak lenyap karena persaingan di dunia *game* yang semakin ketat.
2. Alangkah baiknya Sony Playstation Indonesia lebih sering mengadakan *event*, selain untuk mempertahankan konten-konten lama juga untuk ajang peluncuran dan pengenalan produk terbaru seperti Playstation VR agar masyarakat indonesia juga bisa ikut merasakan hype yang terjadi di luar negeri. Tidak hanya itu, *event event* yang dilakukan oleh Sony Playstation Indonesia juga dapat membuat minat masyarakat terhadap Playstation VR meningkat. Kembali disebutkan bahwa keinginan seseorang terhadap Playstation VR akan membawa orang tersebut membeli produk Sony yg lain dikarenakan Playstation VR bukan merupakan alat bermain *game*

yang bersifat “*stand alone*” penggunaanya harus dibarengi dengan konsolnya juga.

3. Diharapkan Sony Playstation dapat lebih cepat merilis berbagai *game* yang kompatibel dengan Playstation VR, karena apabila Sony Playstation lambat dalam perilsan *game*, hal terburuk yang bisa terjadi yaitu “produk yang mati” maksudnya adalah produk yang tidak banyak orang beli karena mengetahui alat tersebut tidak memiliki *life span* yang panjang, faktor penyebabnya bisa karena orang mulai bosan dengan *game* yang sama terus menerus, *update game*/perilsan *game* yang terlalu lama karena dengan harga yang tidak murah, masyarakat mengharapkan sesuatu yang lebih baik yang dapat mengakomodasi mereka dalam bermain *game*

### **5.2.2 Saran untuk penelitian selanjutnya**

Berdasarkan hasil penelitan yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran bagi penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Penelitan selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai dasar acuan untuk mencari hubungan antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dengan *attitude towards PSVR*, *perceived price* dan *product review* dengan *purchase intention*, lalu *attitude towards PSVR* dengan *purchase intention* dengan objek yang berbeda tetapi masih di dalam satu lingkup pembahasan.
2. Untuk penelitian selanjutnya bisa lebih baik lagi apabila bisa menjelaskan secara komprehensif apa yang dimaksud dengan *product review* dan

hubungannya dengan *purchase intention* sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat membangun landasan teori yang lebih baik.

3. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan penelitiannya berdasarkan landasan teori yang sudah disusun. Agar penelitian ini dan seterusnya dapat terus mengikuti perkembangan jaman dan mengetahui minat masyarakat terhadap suatu barang atau jasa.

