



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

Dengan melihat bagaimana aplikasi Hago mengemas media sosial dalam cara yang baru yaitu berupa *platform game* yang menyajikan berbagai macam jenis *game* ringan yang bisa dimainkan kapan dan dimana saja oleh pemainnya, selain itu aplikasi Hago juga berhasil dengan terus mengedepankan media sosial mereka karena para pemain dapat bermain *game* sekaligus bisa bersosialisasi dengan para pengguna lain. Peneliti melihat aplikasi Hago sukses untuk memberikan media sosial dengan cara yang baru terhadap para penggunanya, pada era kini media sosial sudah dapat dikatakan menyatu dengan setiap individu ditambah lagi aplikasi Hago ini bisa memberikan hiburan berupa *game* ringan yang mampu membuat pengguna merasa senang, bahagia serta semakin nyaman.

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan bahwa setiap unsur-unsur yang berada di dunia nyata mampu membuat para penggunanya bisa merasakan hal baru yang semakin membuat para penggunanya merasa penasaran, namun disisi lain belum tentu segala hal yang memiliki unsur-unsur dunia nyata mampu merepresentasikan unsur-unsur yang dapat membuat penggunanya merasa bahagia, senang atau nyaman, karena bisa saja hal-hal yang tidak berkaitan dengan dunia nyata pun dapat merepresentasikan perasaan-perasaan yang mengarah kepada bahagia, senang, serta nyaman.

Kemudian peneliti menemukan hal yang berkaitan dengan fasilitas komunikasi serta proses belajar atau hal baru, hal tersebut memungkinkan karena dengan adanya fasilitas untuk melakukan komunikasi antara pengguna dapat meningkatkan

rasa keingin tahuan dari setiap pengguna atau bahkan bisa menjadi sebuah proses belajar, itu juga dapat dilihat sekarang aplikasi Hago sudah memberikan fasilitas berupa *chat room* yang memungkinkan pengguna dapat bergabung kedalam forum untuk berbincang suatu topik yang dirasa menarik. Selanjutnya fasilitas yang diberikan untuk berkomunikasi dengan pengguna lain juga mampu memberikan rasa yang berkaitan dengan rasa bahagia, senang, serta nyaman karena dengan adanya fasilitas yang diberikan oleh aplikasi Hago dapat saling berkomunikasi ketika sama-sama bermain dan kemudian bisa terjadi interaksi yang semakin mudah sehingga kemudian para pengguna bisa merasa nyaman karena tidak sulit untuk bisa melakukan komunikasi dengan pengguna lain.

Lalu peneliti juga mendapati hal mengenai adanya suatu hal baru dengan hal yang berkaitan dengan perasaan bahagia, senang, dan nyaman karena dengan adanya proses belajar atau adanya hal baru yang didapatkan oleh pengguna mampu meningkatkan perasaan senang, bahagia serta nyaman karena dengan menggunakan aplikasi Hago mampu mendapatkan sesuatu baru dan berguna, dan yang terakhir yang terpenting dari keseluruhan tersebut bagaimana aplikasi Hago dapat merepresentasikan perasaan bahagia, senang dan nyaman dari para penggunanya untuk kemudian dapat mencapai tujuan akhir berupa adanya keinginan pengguna mau untuk terus menggunakan dan akan semakin memperpanjang durasi pemakaian, karena dengan adanya hal tersebut akan membuat aplikasi Hago dapat terus bertahan dalam jangka yang panjang dan bisa terus membuat para penggunanya nyaman. Memang berdasarkan data yang didapatkan dari total 150 responden dapat disimpulkan aplikasi Hago sukses untuk membuat para penggunanya menikmati segala yang berkaitan dengan aplikasi Hago tersebut.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Pada penelitian dengan judul *Analisis Pengaruh Symbolic Physicality dan Inherent Sociability Terhadap Perceived Curiosity Serta Perceived Enjoyment Implikasinya Pada Stickiness Telaah pada Aplikasi Hago* peneliti menemukan kelemahan berupa kurangnya responden yang hanya berjumlah 150, serta cakupan wilayah yang dirasa masih sempit untuk aplikasi Hago yang tersebar luas dan dinikmati hampir seluruh orang di Indonesia. Selain itu peneliti juga mengalami kesulitan dalam menemukan definisi variabel dan juga hipotesis yang digunakan karena dirasa penelitian jenis ini belum banyak yang mau meneliti dengan sudut pandang *Stickiness* terhadap aplikasi game berbasis media sosial. Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya, peneliti mampu untuk mengeksplor lebih banyak lagi responden dan wilayah yang diambil agar memiliki data yang lebih luas agar semakin memudahkan penelitian di kemudian hari, lalu penelitian selanjutnya juga harus mampu lebih jauh mengeksplor hal mengenai variabel dan hipotesis yang digunakan agar lebih memiliki dasar teori yang lebih kuat.

5.2.2 Saran Untuk Perusahaan

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan saran yang dapat membantu perusahaan untuk memperbaiki bahkan untuk menyempurnakan hal yang peneliti rasa dibutuhkan pengguna aplikasi Hago. Yaitu:

1. Aplikasi Hago dapat menambahkan fitur *poke* yang sudah digunakan oleh Facebook serta fitur *virtual avatar* untuk kemudian dapat mencapai kedekatan non-verbal antar pengguna.

2. Aplikasi Hago dapat menambahkan jenis permainan yang memanfaatkan *video call* seperti yang sudah diterapkan oleh Line agar memiliki jenis permainan yang beraneka ragam.
3. Aplikasi Hago dapat menambahkan fitur stiker bergerak dan bersuara seperti yang digunakan oleh Line agar para pengguna dapat lebih mudah untuk mengekspresikan diri mereka.
4. Aplikasi Hago dapat menambahkan fitur berupa diterima atau ditolak kepada penggunanya agar para pengguna juga masih dapat memiliki hak untuk memilih lawan.
5. Aplikasi Hago dapat menambahkan jenis permainan yang tidak hanya satu lawan satu, namun aplikasi Hago juga harus menambahkan jenis permainan yang memungkinkan pemain dapat bermain secara berteman seperti dua lawan dua, tiga lawan tiga, empat lawan empat, atau lima lawan lima. Hal tersebut juga dirasa peneliti dapat meningkatkan keseruan ketika bermain *game* pada aplikasi Hago.

