

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Pada penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *structural equation modelling* (SEM) dengan menggunakan *software* PLS-SEM untuk melihat pengaruh dari *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease to Use*, *Game Features*, *Trust Game Developer*, *Attitude Toward Playing*, *Subjective Norm*, dan *Intention to Play*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing Call of Duty: Mobile-Garena*, karena memiliki nilai *t-value* sebesar 3,088, yang berarti lebih besar dari kriteria yang ditentukan yaitu  $>1,65$  dan memiliki nilai *p-value* sebesar 0,002, yang berarti lebih kecil dari kriteria yang sudah ditentukan yaitu  $<0,05$ . Ketika mereka merasakan kemudahan dalam bermain *Call of Duty: Mobile-Garena* dan memiliki keinginan untuk mempelajari *Call of Duty: Mobile-Garena*, merasa senang mendapat tujuan untuk membuat mereka tetap bermain.
2. *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing*, karena memiliki nilai *t-value* sebesar 2,340, yang berarti lebih besar dari kriteria yang ditentukan yaitu  $>1,65$  dan memiliki nilai *p-value* sebesar 0,20, yang berarti lebih kecil dari kriteria yang sudah ditentukan yaitu  $<0,05$ . Mereka merasakan kemudahan untuk bermain *Call of Duty: Mobile-*

*Garena*, maka mereka merasakan kesenangan ketika bermain *Call of Duty: Mobile-Garena*.

3. *Game features* berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing Call of Duty: Mobile-Garena*, karena memiliki nilai *t-value* sebesar 2,168, yang berarti lebih besar dari kriteria yang ditentukan yaitu  $>1,65$  dan memiliki nilai *p-value* sebesar 0,031, yang berarti lebih kecil dari kriteria yang sudah ditentukan yaitu  $<0,05$ . Ketika para pemain mendapatkan pengalaman menarik dari fitur yang memiliki fitur berbeda dari game lain, maka pada pemain *Call of Duty: Mobile-Garena* merasa senang bermain *Call of Duty: Mobile-Garena* dan dapat menjadikan *Call of Duty: Mobile-Garena* menjadi game favoritnya.
4. *Trust in game developer* tidak berpengaruh positif terhadap *attitude toward playing Call of Duty: Mobile-Garena*, karena memiliki nilai *t-value* sebesar 1,792, yang berarti lebih besar dari kriteria yang ditentukan yaitu  $>1,65$  dan memiliki nilai *p-value* sebesar 0,074, yang berarti lebih besar dari kriteria yang sudah ditentukan yaitu  $<0,05$ . Pada dasarnya variabel trust atau *trust in game developer* berpengaruh positif pada *attitude toward playing*, seperti pada penelitian yang dilakukan Radhifal & Qisthi (2019), Wu & Liu (2007), dan Mulyawan & Rafdinal (2021). Namun pada konteks dengan *Garena* dan *Call of Duty: Mobile-Garena*, *trust in game developer* tidak berpengaruh positif pada *attitude toward playing*. Jadi pada pembahasan penelitian ini mengenai hubungan antara pengaruh *trust in game developer*

dengan *attitude toward playing*, dapat disimpulkan bahwa *trust in game developer* merupakan salah satu variabel penting pada penelitian.

5. *Attitude Toward Playing Call of Duty: Mobile-Garena* memiliki pengaruh positif terhadap *Intention to Play Call of Duty: Mobile-Garena*, karena memiliki nilai *t-value* sebesar 10,248, yang berarti lebih besar dari kriteria yang ditentukan yaitu  $>1,65$  dan memiliki nilai *p-value* sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari kriteria yang sudah ditentukan yaitu  $<0,05$ . Ketika para pemain *Call of Duty: Mobile-Garena* merasa senang, maka mereka akan mengajak temannya untuk bermain *Call of Duty: Mobile-Garena*.
6. *Subjective Norm* tidak memiliki pengaruh positif terhadap *Intention to Play*, karena memiliki nilai *t-value* sebesar 0,536, yang berarti lebih kecil dari kriteria yang ditentukan yaitu  $>1,65$  dan memiliki nilai *p-value* sebesar 0,593, yang berarti lebih kecil dari kriteria yang sudah ditentukan yaitu  $<0,05$ . Pada penelitian ini *subjective norm* tidak berpengaruh terhadap *attitude toward playing*, karena hal tersebut dapat berpengaruh pada  $H_04$ , yang sudah dibahas pada manajerial implikasi pada bab 4. Kemudian pada jurnal lain seperti yang dilakukan oleh Yang & Jolly (2009) dan Hsu (2012), pada Yang & Jolly (2009) dan Hsu (2012) juga mengalami kasus yang sama yaitu *subjective norm* tidak berpengaruh positif terhadap *intention*, walaupun memiliki pembahasan yang berbeda, kedua peneliti tersebut menyampai alasan yang hampir sama yaitu pada dasarnya *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention*, namun hal tersebut dapat

dipengaruhi oleh object pada penelitian tersebut, pandangan yang berbeda” mengenai konteks *subjective norm* yang diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa tetap *subjective norm* berpengaruh positif terhadap *intention*, namun pada konteks penelitian ini *Call of Duty: Mobile-Garena subjective norm* tidak berpengaruh positif terhadap *intention*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisis yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran untuk membuat perusahaan, menjadi lebih maju dan semakin baik. Kemudian peneliti juga mengharapkan untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih dalam.

### 5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti, ingin memberikan saran kepada Garena sebagai *game developer Call of Duty: Mobile-Garena*, sebagai berikut:

1. *Call of Duty: Mobile-Garena* perlu meningkatkan dari segi competitive, karena terlalu banyak bot atau player computer dalam bermain *Call of Duty: Mobile-Garena*. Maka *Call of Duty: Mobile-Garena* dapat meningkatkan kompetisi, begitu para pemain dapat merasakan kesenangan bermain *skill* para player dengan mengalahkan lawan yang sepadan.
2. *Call of Duty: Mobile-Garena* harus memperhatikan keluhan dan tanggapan dari para pemain, sehingga *Call of Duty: Mobile-Garena* dapat menjadi

lebih baik kedepannya. Peneliti menyarankan *Call of Duty: Mobile-Garena* agar menambahkan fitur layanan pelanggan pada aplikasinya.

### 5.2.2 Saran Bagi Penelitian selanjutnya

Melalui analisis yang sudah dilakukan peneliti akan memberikan saran kepada penelitian berikutnya, seperti:

1. Untuk penelitian berikutnya dapat menggunakan variabel *attitude* seperti pada jurnal Radhifal & Qisthi (2019) dengan judul " *In-Game Factors and Technology Acceptance Factors in Increasing Intention to play*". Karena variabel *attitude toward playing* sangat mempengaruhi *intention to play*. Kemudian menyarankan pada penelitian berikutnya dapat menambahkan "pengaruh *Game features* terhadap *Intention to play*, karena pada saat ini banyak game dengan genre FPS akan membuat *features* yang akan menjadi pembeda dengan kompetitornya
2. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan profil responden dari segi umur, profesi dan domisili. Peneliti ingin menyarankan untuk penelitian berikutnya dapat menambah pendapatan responden. apakah anda mengeluarkan uang untuk bermain game, dan jika ya berapa uang yang anda keluarkan untuk game. Karena pada penelitian ini menunjukkan mayoritas orang yang bermain game berprofesi sebagai karyawan, maka penelitian berikutnya juga mendapatkan data berapa banyak uang yang dihabiskan untuk game berdasarkan profesinya masing-masing.