

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh dan diolah oleh peneliti dengan judul “Pengaruh Citra Merek Arena Of Valor terhadap loyalitas pemain” melalui 181 responden diperoleh hasil bahwa:

- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan dari citra merek terhadap loyalitas yang dapat dibuktikan dari nilai signifikansi yaitu sebesar 0,000 atau lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 > 0,05$). Dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Hubungan kedua variabel tersebut juga dapat dikatakan sebagai hubungan yang cukup kuat dengan nilai korelasi sebesar 0,483. Sehingga dalam penelitian ini, citra merek Area Of Valor memiliki pengaruh terhadap loyalitas pemain.
- 2) Nilai R dari tabel uji regresi pada penelitian ini adalah sebesar .494 yang artinya 49,4, % variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, yaitu loyalitas pemain. Lalu sekitar 50,6% adalah faktor lain yang dapat mempengaruhi loyalitas yang berada di luar penelitian ini.

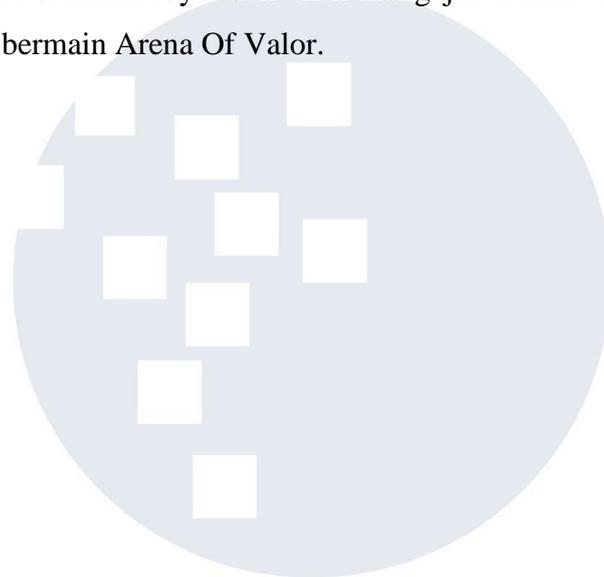
5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti yang selanjutnya yang akan meneliti di bidang yang sejenis, diharapkan dapat memberi referensi baru dan lebih memperluas teori, konsep dan data. Peneliti yang akan meneliti di bidang yang sejenis juga disarankan untuk menggunakan variabel pemengaruh yang belum digunakan karena terdapat 50,6% dimana itu adalah faktor-faktor yang ada di luar penelitian ini.

5.2.2 Saran Praktis

Saran praktis dari hasil penelitian ini adalah untuk game Arena Of Valor untuk secara konsisten meningkatkan citra merek dari game ini dilakukan dengan cara memberikan berbagai keuntungan tertentu dalam permainan yang diberikan sehingga bisa membuat para pemainnya menjadi semakin loyal dan akan mengajak teman-teman atau keluarga untuk bermain Arena Of Valor.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA