

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa **kepuasan menggunakan aplikasi Mobile Legends: Bang-Bang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli virtual item**. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, semakin tinggi tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengguna, maka semakin besar pula minat membeli item virtual mereka. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,229 menunjukkan bahwa variabel kepuasan mampu menjelaskan 22,9% variasi yang terjadi pada minat beli, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

5.2.1 Saran Praktis

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan aspek komunikasi, seperti efektivitas pesan promosi dalam game, pengaruh interaksi sosial antarpemain, atau persepsi terhadap strategi komunikasi pemasaran digital yang diterapkan oleh pengembang. Penelitian lanjutan dengan pendekatan komunikasi dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana dinamika komunikasi memengaruhi minat beli dalam lingkungan permainan digital.

5.2.2 Saran Akademis

Bagi para pengguna atau pemain game Mobile Legends: Bang Bang, penting untuk menyadari bahwa kepuasan dapat memengaruhi minat membeli item virtual dalam game. Oleh karena itu, disarankan agar pemain lebih kritis dan bijak dalam merespons elemen-elemen komunikasi dan strategi pemasaran yang ditampilkan dalam game, seperti penawaran item eksklusif, event terbatas, atau promosi dalam bentuk notifikasi. Dengan memahami bahwa strategi komunikasi dalam game dirancang untuk mendorong minat beli, pemain dapat membuat keputusan pembelian yang lebih rasional, sesuai kebutuhan dan bukan semata karena dorongan emosional sesaat.

